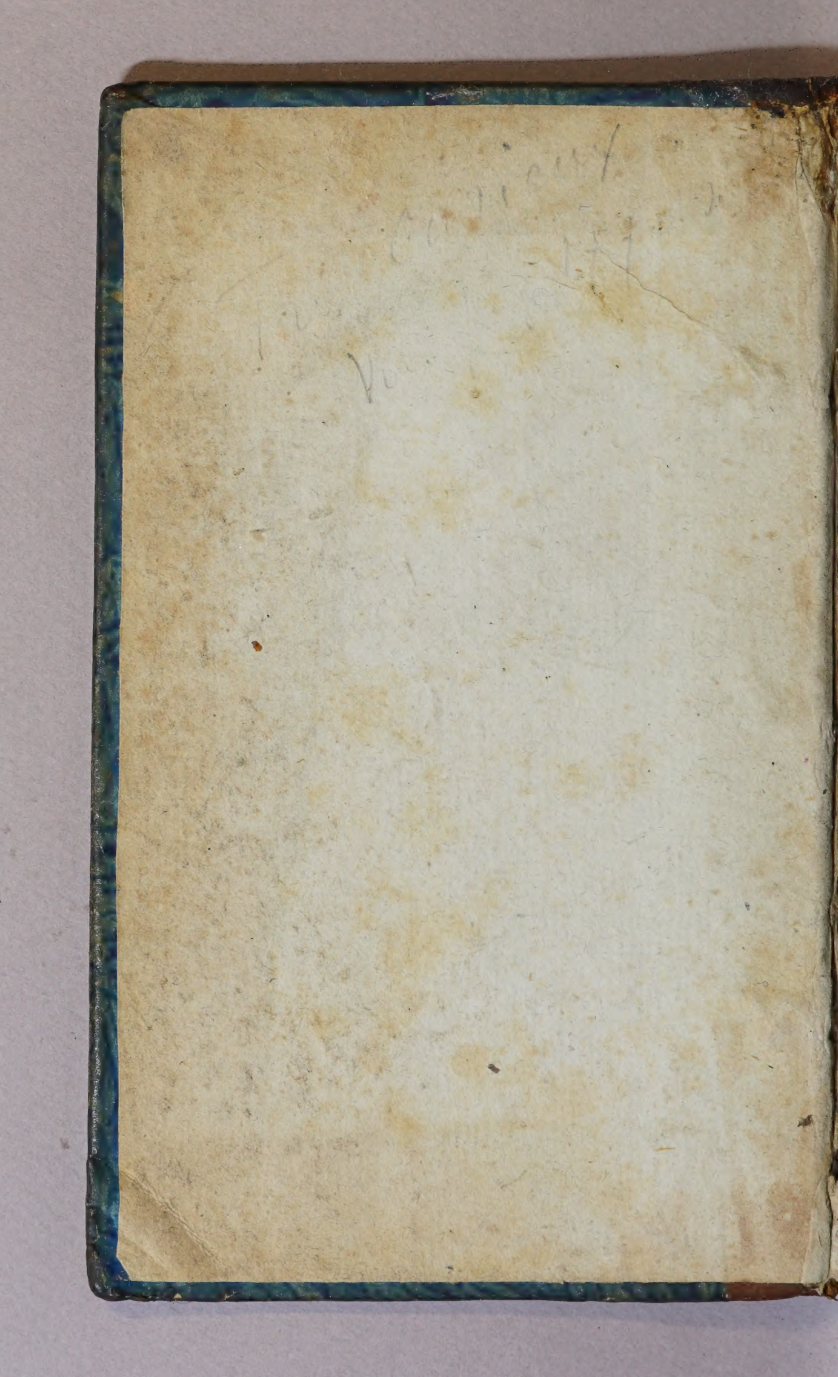
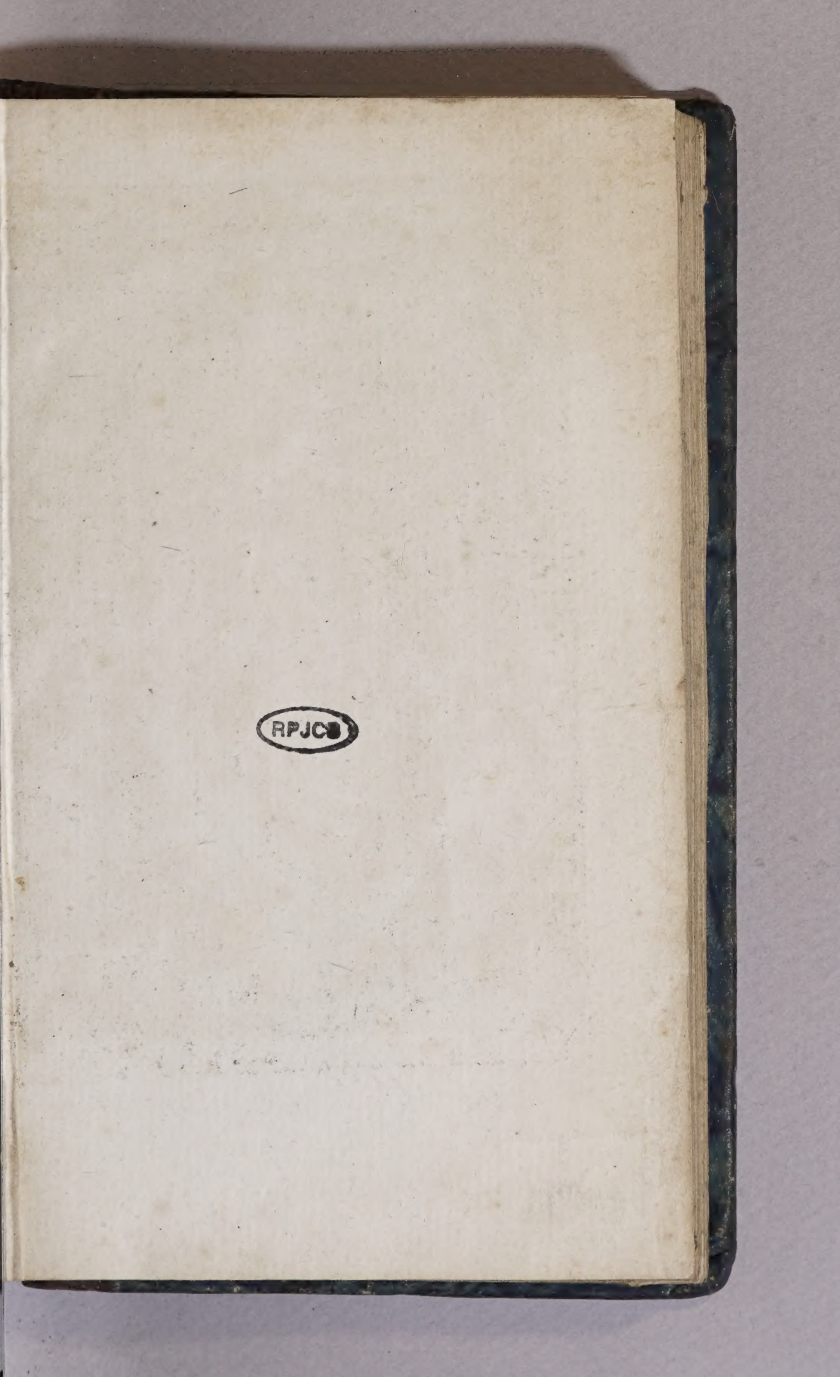




# LES
# NOUVEAUX SAVANS
# DE SOCIÉTÉ.







*Jeu de la Chouëtte.*

LES

# NOUVEAUX SAVANS DE SOCIÉTÉ,

OU

## RECUEIL DE JEUX,

LA PLUPART NEUFS ET INCONNUS.

Ouvrage dédié aux personnes de tout sexe et de tout âge qui veulent se récréer.

---

*Inter pocula et mensas interdum insanire juvat.*

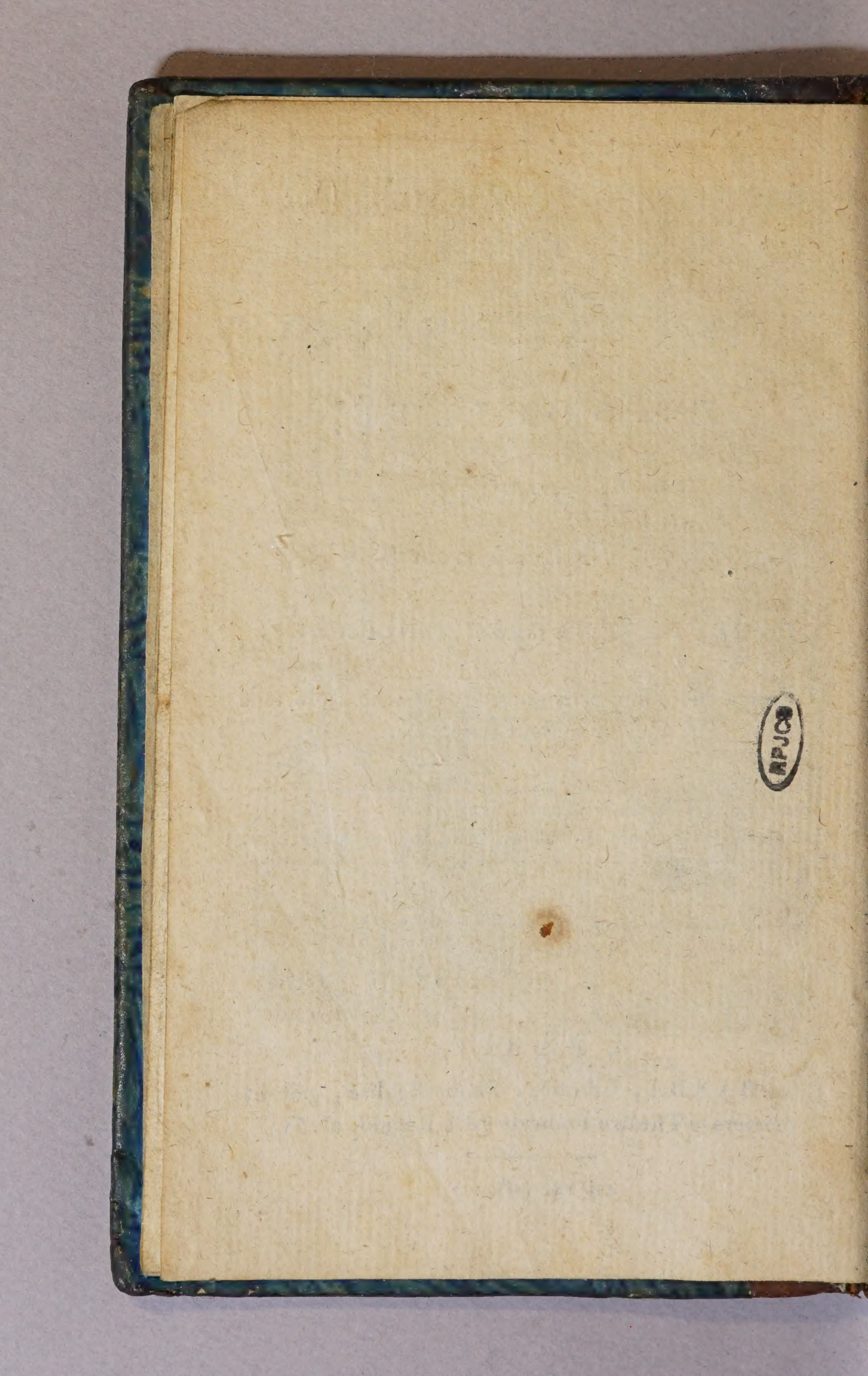
Le plaisir raisonnable est le délassement de l'ame et du corps.

---

A PARIS,

Chez BARBA, Libraire, Palais Égalité, galerie derrière le Théâtre Français de la Républ. nº. 51.

AN IX. (1801.)



# DÉDICACE DE CET OUVRAGE

## A MADAME ***.

*Je cède enfin à votre désir, madame, en vous rendant compte des amusemens que nous avons dans notre pays. Ce qui m'a empêché de vous satisfaire plutôt, c'est la difficulté que je trouvais à pouvoir m'énoncer assez correctement pour que mes détails et mes récits ne vous parussent pas insipides et rebutans. N'ayant pas été élevé en Europe, je suis loin de posséder, comme vous, toute l'élégance, les agrémens, et encore moins les finesses de votre langue; mais vous m'avez promis de l'indulgence pour mon style d'outre-mer; je compte donc sur vos bontés, et je ne puis plus me dispenser de vous obéir.*

*Une raison qui me détermine encore à vous donner ce petit recueil, c'est*

*que depuis que vous me l'aviez demandé, je viens de voir paraître un ouvrage sur le même sujet, dans lequel j'ai lu, comme naturellement cela devait être, la description de plusieurs des jeux dont j'avais intention de vous parler. Comme ils étaient déjà connus, les uns plus, les autres moins, je ne suis pas du tout surpris que le premier écrivain sur ce sujet, ait l'avantage d'en entretenir le premier son lecteur. Mais j'ai craint, si je ne me hâtais d'écrire à mon tour, ou du moins de vous communiquer ce que j'avais déjà écrit; car ce n'était que par connaissance de mon insuffisance littéraire, que je n'osais vous le faire voir... j'ai craint, dis-je, que si je tardais encore, je ne visse diminuer par quelque nouvel ouvrage du même genre, le nombre des détails que j'avais préparés pour contenter votre curiosité.*

*J'omettrai donc dans ce petit Mémo-*

*rial tous les jeux dont je vois qu'on a parlé avant moi. Mais, indépendamment de quelques anciens que je pourrai vous rapporter encore, dont il n'a pas été fait mention, j'en ai plusieurs à vous citer d'absolument neufs; car ils ont été imaginés dans notre Colonie par une dame de beaucoup d'esprit, nouvellement arrivée de France, et un officier gascon, fort aimable et très-jovial, qui devinrent tous deux l'ame, l'ornement et le ressort principal de toutes nos sociétés, où ils étaient universellement recherchés. Pour mettre plus de variété, je vous parlerai aussi de quelques jeux, amusemens et exercices de nos nègres, et des sauvages que j'ai vus dans leurs habitations.*

*Ces deux hôtes charmans, dont je viens de vous parler, ayant vu, pendant quelques jours, l'uniforme insipidité de nos occupations ou distractions ordinaires, car on ne pouvait guère*

*les qualifier du nom de jeux, nous proposèrent de nous apprendre ceux de leur pays, et par l'étonnante et multipliée diversité qu'ils y mirent, ils vinrent à bout de rendre tous nos momens agréables, et d'entretenir tous nos habitans, et particulièrement toute notre jeunesse, en bonne humeur.*

*Puissent les détails que je vais vous tracer, ne pas faire sur vous, madame, un effet tout contraire! Ressouvenez-vous toujours que c'est un Américain qui écrit, et n'exigez pas de lui une preuve de science et d'érudition, quand il n'a dû vous donner qu'un témoignage de complaisance et de soumission à vos ordres.*

---

## INTRODUCTION.

DANS nos îles d'Amérique, et comme je crois dans toutes les autres Colonies, l'objet principal est de s'occuper du désir et des moyens de s'enrichir. En conséquence, les esprits sont continuellement tendus vers les sources différentes qui peuvent procurer la fortune; telles que le commerce maritime ou l'armement en course sur des vaisseaux corsaires; la culture et l'exploitation des terres, et les fabriques et manufactures. Toutes les journées sont employées à ces différens travaux, et presque les nuits à rêver à de nouvelles spéculations ou à des manières d'amélioration; et il reste aux Colons bien peu de momens à

donner aux plaisirs. Encore ceux-là sont-ils monotones, ennuyeux, fâcheux, pénibles même et dangereux quelquefois. On galope à cheval, on va à la chasse... On y sue, on s'y fatigue, on s'y blesse, et l'on y attrape des fluxions de poitrine et des pleurésies...

Outre tous ces graves inconvéniens, les femmes ne peuvent guère être de ces parties, surtout dans nos pays chauds, où cet exercice est trop rude pour ce sexe délicat; et les hommes ne peuvent le faire que le matin, et une partie de la journée... mais le soir?...

Ah! le soir on fume, on boit, on se dérange le tempérament, on se trouble le cerveau par les vapeurs spiritueuses des liqueurs fortes; on

se querelle et on se bat . . . ou bien l'on joue à des jeux d'intérêt, et l'on se ruine.... Les femmes qui ne fument, ni ne s'enivrent, ni ne se battent, n'en jouent qu'avec plus d'acharnement, et dérangent tout aussi scandaleusement leur santé, leur fortune, et quelquefois aussi leur honneur... on sait que ce dernier cas est très-rare; mais enfin il peut arriver.

Les deux êtres aimables et bienfaisans qui sont venus dans notre Colonie nous indiquer des moyens d'employer nos soirées plus agréablement, et de suppléer tous ces passe-tems risquables et ruineux par des jeux à la fois agréables et innocens, nous ont donc rendu un véritable service. Ils ont retiré notre

jeunesse de nombre de vices odieux, et des dangers où entraînent ordinairement l'ennui, la paresse, l'ignorance, le défaut d'habitude du monde, la rudesse de caractère et la cupidité... et lui ont fait connaître la gaîté franche, la politesse, le désir de se rendre agréable, et tous les plaisirs que l'on goûte dans une société honnête, spirituelle et délicate.

---

## DISTRIBUTION DE CET OUVRAGE.

Je parlerai d'abord succinctement des jeux déjà connus, que nos nouveaux instituteurs nous firent jouer. Ceux-ci ne seront pas en grand nombre, vu qu'il y en a plusieurs qui ont déjà été décrits dans l'ouvrage qui a précédé celui-ci. Cependant il y en aura quelques-uns auxquels on remarquera des variations, suivant la manière dont on nous les a enseignés.

Je rapporterai ensuite ceux dont on n'a pas encore pu donner connaissance au public, parce qu'ils sont absolument neufs, pour être de l'invention de notre charmante parisienne ou de notre facétieux gascon.

Je traiterai après des jeux des nègres et des exercices des sauvages, de leurs danses et de leurs instrumens, ce qui formera encore un chapitre assez piquant par sa nouveauté et sa singularité.

Je terminerai par quelques exemples des différentes pénitences imposées, et de la manière de les remplir.

Les lecteurs pourront faire une réflexion toute simple ; c'est que les répertoires de tous les jeux, que moi et d'autres pouvons ou pourront leur offrir, ne seront jamais des règles certaines et invariables pour leur amusement. Ce ne sont que des indications dont ils pourront profiter,

soit pour commencer à jouer ces différens jeux de la manière que nous les leur détaillons, soit pour les varier et les augmenter à leur fantaisie, soit même pour en inventer de nouveaux; car dans les objets de plaisirs, comme dans les sciences plus abstraites ou plus importantes, toutes les idées, toutes les nuances sont des chaînons qui s'entrelacent; l'un mène à l'autre; et les seconds observateurs qui viennent sur les pas des premiers, font souvent des découvertes plus agréables ou plus intéressantes que celles des inventeurs et créateurs qui leur ont ouvert et tracé la voie.

La division de tous les jeux étant naturellement indiquée en quatre ou cinq genres différens, je ne m'écarterai pas de cette méthode, et je vais rappeler tous ceux que j'ai à décrire sous la dénomination, déjà établie, de jeux de mouvement ou d'exercice, de mémoire, d'esprit et d'imagination, de hasard, d'attrape..... dans laquelle dernière classe j'en citerai quelques-uns d'équivoques, plaisans et croustilleux. Car dans les sociétés, même les plus honnêtes et les plus délicates, une petite pointe de sel, jetée adroitement, ne déplaît jamais... D'ailleurs l'entente est au diseur, et lorsque l'objet est gazé, celui qui soulève la gaze est seul responsable, et doit payer les frais de sa curiosité.

---

# LES NOUVEAUX SAVANS DE SOCIÉTÉ.

## CHAPITRE PREMIER.

### *Des jeux de mouvement ou d'exercice.*

Une particularité distinctive, comme un avantage de ces jeux pour la jeunesse vive et dissipée, et les personnes dont le tempérament actif et remuant s'accommoderait peu des amusemens plus sédentaires qui, n'occupant que l'esprit ou la langue, leur semblerait engourdir leurs corps, c'est la liberté qu'il laisse aux joueurs, et l'agrément de s'agiter en tout sens, d'aller, de venir, et de donner enfin de l'exercice à tous leurs membres. Parmi ceux-ci il en est de différentes classes, de plus ou

moins turbulens, et qui exigent un grand espace, ou qui se peuvent jouer dans un local plus resserré.

Dans ceux du premier genre, on peut placer en tête le jeu des barres.

Comme on n'en a rien dit dans le *Traité des Jeux*, publié avant celui-ci, je pense qu'on ne me saura pas mauvais gré d'en parler.

### LE JEU DES BARRES.

Ce jeu qui est une espèce d'image des ruses de la guerre, mérite, à juste titre, la première place dans tous ceux d'exercice, tant parce qu'il affermit le tempérament des jeunes gens, en assouplissant les membres, et les accoutumant à la fatigue et à la légèreté, que parce qu'il peut leur devenir utile après dans bien des circonstances de leur vie. Dans des occasions dangereuses il leur donnera les moyens de fuir un ennemi, un voleur, une bête féroce, quand ils ne pour-

ront pas les combattre; ou de les attein-
dre et de les vaincre quand ils seront ar-
mës ; et dans des fêtes, des réjouissan-
ces de leur patrie, il leur fera rempor-
ter le prix de la course, et les associera
en quelque sorte à la gloire des vain-
queurs dont on célébrera le triomphe.

Quoique ce soient presque exclusive-
ment les jeunes garçons qui s'adonnent
en Europe à cet exercice, je pense qu'il
serait très-avantageux et profitable d'y
accoutumer aussi nos jeunes filles... Les
nymphes couraient dans les bois, à la
suite de Diane, et se faisaient gloire de
devancer ses lévriers, pour saisir, les
premières, le gibier fugitif, dont elles
venaient faire hommage à la déesse....
et les jeunes Lacédémoniennes et Spar-
tiates savaient disputer le prix de la
course à tous les jeunes gens de la
Grèce..... La belle et fameuse princesse
Attalante, qui avait vaincu tous les
princes qui prétendaient à sa main, ne

perdit, avec son compétiteur, que pour s'être arrêtée à ramasser les pommes d'or que cet industrieux amant jetait le long de la carrière, pour l'amuser et gagner du terrein sur elle.

*Manière d'exécuter ce jeu.*

On choisit un champ vaste, dans un terrein uni: vingt ou trente jeunes gens, plus ou moins, rassemblés pour ce jeu, se partagent en deux troupes égales; chacune va se placer à l'une des extrémités du champ qui devient leur camp, à l'une et à l'autre. On a l'attention de se distribuer de manière qu'un parti ne soit pas trop fort aux dépens de l'autre; car quoique le nombre soit égal, l'agilité reconnue de tels et tels coureurs déciderait trop vîte l'avantage pour une des troupes, s'ils se trouvaient ensemble dans la même. On trace ensuite une ligne à quelque distance, en avant de chacun des deux camps.

Cette ligne est de chaque côté la
auve-garde, en dedans de laquelle on
ne peut pas faire prisonnier le coureur
du camp qu'elle renferme. C'est aussi à
cette ligne que s'arrête le premier du
camp opposé, qui vient provoquer à la
course un de ses ennemis.

Il le nomme, bat trois fois des mains, et au troisième coup se retourne en fuyant devers le camp d'où il est parti. L'ennemi provoqué le poursuit avec ardeur; lorsqu'on le voit prêt à le saisir, un autre coureur part du camp du provoqueur fuyard et court sur son poursuivant, qui cherche alors à s'échapper, tandis qu'un autre de son parti s'avance de même après le second ennemi attaquant, qui est aussi secouru par un troisième.... et ainsi de suite de chaque côté, ce qui occasionne souvent et à tout instant des mêlées nombreuses et fort vives.

A mesure que chaque fuyard se sent

fatigué, ou trop poursuivi par un coureur plus alerte, il cherche à regagner son camp, où il se repose en sûreté, lorsqu'il a pu parvenir à repasser la ligne de démarcation.

Mais si son ennemi l'atteint avant qu'il ait repassé cette sauve-garde, et lui frappe trois coups sur l'épaule ou le bras, il est fait prisonnier, et son vainqueur l'emmène dans son camp, où on le place alors dans un quartier de réserve sur les derrières, et on met des gens pour le garder.

Une fois qu'il y a des prisonniers de faits de part et d'autre, le grand objet est de les pouvoir délivrer. Pour cet effet, plusieurs coureurs de leur parti, vont demander barres à différens sujets du parti des vainqueurs, et cherchent, en se faisant poursuivre au loin, à les détourner du camp; et, pendant ce tems, lorsqu'on le voit un peu dégarni, les plus forts viennent par malice

et ruse ou par impétuosité se glisser ou foncer dans le quartier des prisonniers, et s'ils parviennent à les toucher, ils les délivrent et les ramènent. . . . . mais si les gardes ennemis peuvent au contraire saisir ces nouveaux venus et les frapper eux-mêmes, ils restent prisonniers avec leurs camarades, jusqu'à ce que d'autres puissent être plus heureux ou plus adroits, et leur rendre la liberté à tous.... alors le jeu recommence; mais quand le plus grand nombre, ou les plus forts sont pris, l'autre parti cède et se rend, et la victoire est gagnée.

### LA MAIN CHAUDE.

Ce jeu que tout le monde *connaît*, mais dont cependant bien des gens n'ont qu'une idée très-imparfaite, dégénère souvent en brutalité par la grossièreté et l'inconséquence des jeunes étourdis, ou la maladresse et la rusticité

des hommes qui s'y mêlent, et qui, abusant de leurs forces, ne cherchent qu'à donner de rudes coups, et qu'à faire preuve de vigueur en risquant d'estropier les compagnons avec lesquels ils ne devraient chercher que le plaisir. Cette manière trop ordinaire devrait le faire proscrire, ou au moins faire établir, avant de le commencer, une loi qui défendrait de frapper fort, et de travestir en supplice ce qui n'a été inventé que pour l'amusement.

Alors le tableau changerait entièrement, et l'on ne verrait que de l'agrément dans ce jeu, où le plus souvent le patient alternatif n'éprouve que de la douleur.

Il suffira, pour prouver ce que j'avance, de rappeler la seule façon dont ce jeu devrait s'exécuter....

On prendra dans la société des joueurs un individu mâle ou femelle qui, désigné par le sort, ou s'offrant de bonne

volonté, sera le premier patient. Celui-là, s'il est garçon, choisira et nommera sa confesseuse; ou, si c'est une fille, elle indiquera le garçon qui sera son confesseur.

Le jeune homme ou la jeune personne qui devra remplir cet emploi, s'assied sur un fauteuil placé seul au milieu de l'assemblée, et recevra sur ses genoux la tête inclinée du patient ou de la patiente, qui avancera une de ses mains sur son dos. Un des assistans ou une des compagnes frappe légèrement sur cette main; alors celle qui a reçu le coup se relève, observe les maintiens, calcule la rudesse ou la douceur de la main qui a frappé, et nomme celui ou celle qu'elle pense deviner. Si elle rencontre juste, celui ou celle qui se trouve légitimement accusée prend la place de la première, et expose à son tour sa main à qui voudra la frapper. Si l'on a nommé à faux on se remet, et l'on reçoit de

nouveaux coups, jusqu'à ce que l'on ait rencontré véritablement.

On conçoit aisément qu'il doit y avoir plus de plaisir à donner une légère chiquenaude ou à frotter galamment sa main dans celle d'une jolie fille ou d'une aimable femme, qu'à la froisser douloureusement avec une claque vigoureuse, qui la fait renoncer, et se retirer du jeu, en se plaignant de la malhonnêteté des joueurs....

Mais il y a encore des agrémens particuliers qui rendent ce jeu d'autant plus intéressant pour les amoureux et les amantes ; la satisfaction de poser sa tête sur le giron d'une femme chérie, ou de se la sentir pressée par les genoux de l'amant qui sait plaire...

La facilité que le confesseur ou la confesseuse, le patient ou la patiente ont de se glisser un billet doux l'un à l'autre et de recevoir l'annonce du bonheur d'une main, tandisqu'avec l'autre

on

on fixe l'attention de la société et l'on met en défaut sa surveillance, est un attrait de plus pour ce jeu; et souvent l'amant qu'un indiscret frappe trop fort par derrière, est insensible à la douleur du coup rude qu'il reçoit, par le plaisir dont il jouit de sentir sa tête pressée par les mains douces de sa maîtresse...

## LES MÉTIERS.

Tous les jeux n'ont pas le même degré d'intérêt, et je parle de plusieurs seulement pour les indiquer et en donner la nomenclature.

Celui-ci, par exemple, est presque purement machinal, comme son titre l'annonce, et se joue même à la muette; ce qui est une singularité presque unique.

Celui ou celle qui le fait jouer s'approprie un métier mécanique quelconque, et chacun de la société s'en choisit un de même, en observant et en convenant d'avance des gestes indicatifs

qui feront reconnaître ces différens métiers.

*Exemple.*

Le maître du jeu sera perruquier; il fera le signe de crêper les cheveux.

Un homme sera cordonnier; son geste sera de tirer le fil gros.

Un autre sera écrivain; il fera le signe d'écrire.

Un autre peintre, barbouilleur; il fera mine de dessiner ou peindre sur un mur.

Une femme sera couturière; elle fera semblant de coudre.

Une sera blanchisseuse; elle aura l'air de savonner.

Une autre fera de la dentelle; elle agitera ses doigts comme si elle remuait et mêlait ses fuseaux, etc.

D'après cette disposition bien entendue, le jeu commence.

Celui qui le mène, une fois que tout le monde est assis, et lui au milieu, pour être bien en vue, fait d'abord, sans

parler, les gestes de son métier; tant qu'il s'occupe de cet exercice, chacun des autres doit faire de même, et tous ensemble, les gestes et mouvemens de celui qu'il a choisi; peu après le maître change et contrefait à sa volonté les gestes d'un des autres métiers convenus. A l'instant, celui du métier qu'il imite doit changer aussi d'allure, et faire au contraire le métier du maître, et tous les autres doivent rester dans l'inaction. Le maître varie à mesure, passe d'un métier à l'autre, et à chaque fois celui qu'il figure doit également répondre en faisant celui du maître. Toutes les fois que pour tromper il reprend le sien, tous les autres doivent aussi retourner et figurer le leur... On voit que ce jeu exige seulement une grande attention des yeux, qui doivent être continuellement fixés sur le maître du jeu, pour régler et varier tous les mouvemens en proportion de ceux qu'on lui voit faire.

Lorsque l'on y manque ou qu'on se trompe de métier, on paie des gages. Comme ce jeu est monotone et peu piquant, qu'en outre il doit ennuyer les dames, puisque l'on n'y peut pas parler, on ne le joue pas long-tems; on ne l'emploie que quelques momens pour faire diversité; mais peu d'instans suffisent pour y faire donner bien des gages, quand celui qui le conduit est adroit et alerte.

### LE COLIN-MAILLARD.

Je ne rapporterai pas les règles de ce jeu, trop ancien et trop connu. Je n'en parle que pour citer une anecdote plaisante. C'est une friponnerie maligne, dont quatre ou cinq égrillards de bon appétit s'avisèrent un jour pour escamoter un déjeûner dans un cabaret.

Ils avaient eu l'attention d'en choisir un où le vin était très-bon, où l'on donnait à manger, et où ils avaient re-

marqué, (car ces gaillards-là prennent garde à tout) où ils avaient remarqué, dis-je, que le garçon qui servait était fort ingénu.

Ils arrivent donc, la gueule bien enfarinée, comme on dit, choisissent sur la carte ce qu'il y avait de meilleur, chacun suivant son goût, et se font servir du vin de la première qualité, dans une chambre en haut. Ils boivent et mangent copieusement; et lorsqu'ils sont si abondamment repus, qu'ils ne peuvent plus rien avaler, ils sonnent, et demandent la carte. Le garçon l'apporte. Alors les bons compagnons, pour mieux le gagner, ajoutent au compte douze sous pour boire pour ce garçon, qui les remercie beaucoup avant de rien tenir encore. Ils mettent tous la main à la poche en même tems pour payer; mais chacun arrête son camarade, en lui disant qu'il veut avoir le plaisir de régaler. Un combat de politesse et de

générosité s'engage entre eux, aucun ne veut céder à l'autre. Bref, il est impossible de les accorder, personne ne voulant souffrir que les autres paient.

Au milieu de cet embarras, un des égrillards s'écrie tout-à-coup, comme par inspiration : Mes amis, je m'avise d'un moyen pour sauver notre délicatesse à tous; puisque nous avons la même envie de payer tout l'écot, nous avons tous le même honneur, et il faut que le hasard seul décide qui aura ce plaisir-là. Vous connaissez le jeu du Colin-Maillard, c'est celui-là qui va nous mettre d'accord. Disant cela, il prend sa serviette, et ajoute : « Ce garçon, qui n'y entend pas finesse et qui ne favorise aucun de nous particulièrement, va faire le Collin-Maillard. Nous allons nous ranger autour de lui, et celui de nous cinq qu'il attrapera, paiera tout l'écot. »

Tous ont l'air de s'accorder à cet avis

ingénieux, le garçon même l'approuve le premier, en disant que c'est ben inventé.

Alors tous mes lurons se lèvent et viennent dans le milieu de la salle. On bande les yeux du garçon avec la serviette, et on le conduit dans un coin. Après on lui donne le signal d'avancer à tâtons pour saisir le premier qu'il rencontrera; mais tandis que le garçon marche doucement dans la chambre en étendant les mains, nos écornifleurs filent promptement en allongeant les jambes vers la porte, sortent, descendent et traversent le cabaret, en disant au maître qu'ils ont payé au garçon; et les voilà tous dehors, et qui disparaissent comme des éclairs.

Au bout de quelques minutes, le maître ne voyant pas redescendre le garçon, fut curieux de voir ce qu'il pouvait faire dans la chambre en haut, tout seul. Il y monte donc, et le voit

les yeux bandés avec sa serviette, et qui se cognait contre les tables et les tabourets, en étendant le plus qu'il pouvait ses grands bras à droite et à gauche. Il avance sur lui, tout en colère, pour le frapper; mais le garçon, le saisissant à brasse-corps, lui crie: « Ah! parbleu, j'en tiens un à la fin, c'est vous qui paierez l'écot. »

Je vous laisse à juger ce qu'il en fut, et qui le paya du maître ou du garçon.

### LE JEU DU LOUP ET DE LA BICHE.

On prend un des jeunes gens de la société pour faire le loup, et ordinairement c'est un des plus alertes et des plus amoureux qui se propose pour faire ce rôle, qui quelquefois le fatigue beaucoup, et fort inutilement. D'autres fois aussi il est récompensé.

Après, toutes les jeunes femmes et filles se mettent sur une ligne à la queue l'une de l'autre, et la dame la plus âgée

des joueuses se place à leur tête.. Alors toutes se tiennent à la file par le derrière de la robe. Le jeune loup se présente en avant, en face de la première dame, en disant :

*Je suis loup, loup, loup qui te mangera.*

La femme en étendant ses bras :

*Je suis biche, biche qui t'empêchera....*

Le loup cherche à foncer ou à tourner autour du troupeau, pour attraper celle qui fait la queue. Mais comme celle de devant l'empêche toujours tant qu'elle peut, et que toutes celles qui forment la queue suivent ses mouvemens en tournant à gauche ou à droite, suivant le côté que le loup attaque, il est toujours très-loin, de la dernière, et toutes ces voltes subites que font les corps élégans et sveltes de ces jeunes personnes, offrent des tableaux très-variés et très-voluptueux... Si cependant,

par sa grande vivacité, le loup parvient à dépasser le commencement de la ligne et à approcher de celle qu'il veut saisir, cette dernière lâche la robe de sa précédente et court gagner la tête de la file, où elle fait la biche à son tour, et ainsi de suite; toutes les filles qui se trouvent les dernières, se sauvent et se remettent en tête, jusqu'à ce que la plus âgée, qui avait fait la première biche, se retrouve à la queue. Ce qui fait la fin du jeu pour le loup, qui, bien fatigué et rendu, donne encore autant de gages par-dessus le marché, comme il y avait de filles ou de brebis dans le troupeau, et chacune des filles lui imposera une pénitence. Si l'on veut continuer le jeu, on refait un autre loup, et on recommence la queue.

Lorsque le loup attrape une des filles de la queue, il ne la mange pas; mais il a le droit de l'embrasser à l'instant, et lui fait donner un gage, qui se tirera à la fin du jeu.

On voit que ce jeu est d'un grand exercice, et peut être très-amusant, par l'ardeur que doit mettre à la poursuite des brebis, le loup amant, par la prétention que les jeunes filles mettent à s'échapper, et par la bonne volonté que laisse quelquefois apercevoir son amante à se faire attraper. On sent que ce jeu est plus agréable dans un jardin ou une cour, et à l'air, que renfermé dans une chambre.

### LA PANTOUFLE.

Jadis désigné sous le nom ignoble de la *Savatte*. Ce jeu qui se joue, tout le monde assis sur le plancher dans un appartement, ou sur la terre dans un champ ou un jardin, n'est fatigant que pour celui qui est obligé à son tour d'attraper la pantoufle.

Voici comme il se joue.

Tous les personnages de la société s'asseoient à terre, formant un grand

rond, un garçon à côté d'une demoiselle, et ainsi alternativement tant qu'il y en a. Tous les joueurs retirent leurs jambes à eux en appuyant les pieds à terre et élevant les genoux, de manière que cela forme une petite galerie circulaire qui règne tout autour de la place entre leurs cuisses et leurs jambes. Un seul individu mâle ou femelle reste debout, hors du cercle, et est chargé de trouver et de saisir la pantoufle; mais il luifaut bien du coup-d'œil et de la vivacité. Il jette la pantoufle dans le cercle. Le premier ou première qui la ramasse la fait passer par-dessous la galerie des cuisses à ses voisins et voisines; et pendant ce voyage, le chercheur n'a rien à faire qu'à observer le mieux qu'il peut le chemin qu'elle fait. Enfin un des joueurs ou une, frappe trois coups de la pantoufle sur la terre ou le plancher. A ce signal, le quêteur s'élance sur la personne qui a frappé, pour saisir le

précieux objet qu'il désire ; mais promptement le frappeur ou la frappeuse la repasse sous sa cuisse, à droite ou à gauche ; la pantoufle voyage encore ; et, tandis que l'inquisiteur croit la prendre aux mains de la première, il est tout étonné de l'entendre battre à un côté opposé, en dedans ou en dehors du cercle. Il y recourt, et quelquefois celui ou celle qui a frappé en dehors, n'a que le tems de la rejeter en dedans, où un autre l'attrape et la fait circuler encore.

Si le premier chercheur s'en empare, celui ou celle entre les mains, ou cuisses, ou jambes de qui il la prend, paie un gage, lui cède sa place, et se lève pour courir à son tour après la pantoufle.

S'il ne l'attrape pas, lorsqu'il est fatigué et qu'il renonce, il donne un gage, et en outre reçoit, pour première pénitence, un coup de la pantoufle de

chacun des joueurs, sur la partie du corps que le frappeur ou la frappeuse veut choisir. Voilà les désagrémens du jeu pour lui; mais il a pour dédommagement le plaisir d'avoir cherché librement à travers les bras, les jambes et les cuisses des cacheuses, et cela paie de bien des peines.

### LE JEU DES CERISES.

Chacun prend un nom de fruit, comme poire, abricot, pêche, prune, noix, noisette, coin, groseille, pomme, etc.

On met sur une table une corbeille de cerises ou de bigarreaux à longues queues.

Alors celui qui fait jouer dit : qu'est-ce qui veut des cerises? chacun dit, c'est moi, et en prend une. On s'assied, excepté le questionneur qui reste debout au milieu de la société.

Alors, tout le monde placé, il dit :

je voudrois bien troquer ma cerise pour *une poire*, ou tel nom de fruit qu'il lui plaît choisir. La personne qui a pris le nom de ce dernier fruit, doit lui répondre de suite: *c'est moi qui ai une poire. Eh bien*, dit le joueur, *donnez-moi votre poire, je vous donnerai ma cerise; par où la voulez-vous?* replique la personne interpellée, *par la tête ou par la queue?* Le premier répond, je suppose, *par la tête*. Alors l'autre a deux manières d'obéir; ou de mettre la queue de la cerise dans sa bouche et d'en laisser paraître le fruit dehors, ce qui est une grande preuve de faveur; et le favorisé qui vient le cueillir en une si agréable position, a le plaisir de manger la cerise en donnant en même tems un baiser à la bouche sur laquelle il la cueille, lorsque c'est une femme.

Dans ce cas, la femme se lève pour céder sa place au mangeur de cerise; elle en reprend une autre dans la cor-

beille, et refait à son tour la même proposition à sa volonté.

Mais si la première personne à qui on a demandé *par la tête*, ne veut pas vous faire si beau jeu, elle est libre de placer sa cerise où elle veut. Par exemple, elle plantera la queue dans ses cheveux, dans sa pantoufle, dans sa main, sous un chandelier, ou à tel endroit où il vous sera difficile de la prendre. Si elle la plaçait dans sa gorge! Oh! amant, que vous vous trouveriez heureux! Enfin, n'importe où elle la mettra, dès que le demandeur l'a prise, ils changent entre eux de place et de rôle comme je l'ai dit.

Il reste encore une troisième façon de répondre à la demande de *par la tête*, c'est de jeter la cerise à la tête du demandeur. Alors, confus et humilié, il dit : *la poire n'est pas mûre ;* il donne un gage, et recommence sa question en nommant un autre fruit qu'il désire,

ce qui subit les mêmes opérations.

Si au lieu de demander *par la tête*, il a demandé *par la queue*, la personne interpellée, si elle veut favoriser le demandeur, lui présente la queue en tenant la cerise dans ses doigts, et la lui laisse prendre fruit et queue; par ce moyen il se trouve débarrassé, et donne sa cerise à la personne qui prend sa place, sinon elle met la cerise dans sa bouche; l'autre vient tirer la queue avec ses doigts. La personne gobe la cerise, et celui à qui la queue reste, penaud de même, donne un gage, et continue le jeu en offrant sa cerise à un autre.

On conçoit que pour peu qu'il y ait de petites inclinations particulières dans la société, l'amant ou l'amante s'empressent de retirer de peine le sujet qui les intéresse.

Les cavaliers surtout qui sont galans, ne laissent pas long-tems languir les dames ou demoiselles.

### LE PETIT BONHOMME VIT ENCORE, ou *le jeu de l'Allumette.*

Ce jeu très-simple, n'est plus en usage parmi nos blancs et nos Européens, mais on le joue à peu près chez les sauvages ; ainsi nous en parlerons dans le chapitre qui leur est consacré.

### LE JEU DE L'OISELEUR.

Toute la compagnie, assise sur des chaises, forme un cercle très-étendu, au milieu duquel se tient debout celui ou celle qui doit faire le rôle de l'oiseleur.

Avant de commencer, chacun des joueurs se donne le nom d'un oiseau quelconque, pour en faire le cri quand il sera nommé.

*Exemple.*

| *Noms des oiseaux.* | Leurs cris à imiter. |
| --- | --- |
| Un serin. . . | *Baisez, petit fils.* |
| Une tourterelle. | *Rou cou cou, rou cou cou.* |

| *Noms des oiseaux.* | Leurs cris à imiter. |
|---|---|
| Une poule. . | *Coccodèque.* |
| Une pie. . . | *Margot, à la cave, margot.* |
| Une chouette. | *Chou! chou! chou!* |
| Une dinde. . | *Glou, glou, glou, glou!* |
| Un canard. . | *Kan, kan, kan!* |
| Un moineau. | *Piou, piou, piou.* |
| Une perdrix. | *Quiquiriez, quiquiriez.* |
| Un corbeau. . | *Kouac, kouac!* |
| Un perroquet. | *Du rôt du mouton!* |
| Une alouette . | *Tirlili, tirlili, tirlili.* |
| Une caille. . | *Paie tes dettes, paie tes dettes.* |

Ceci bien convenu, et les noms d'oiseaux bien appliqués et reconnus, on commence.

L'oiseleur placé au milieu du cercle, chacun des joueurs ou joueuses étend ses deux mains sur ses genoux, et fait bien attention au discours de l'oiseleur, qui doit chercher à les tromper, d'autant que son but est de les distraire pour les faire donner dans le piège ; ce qui consiste à nommer un des différens oiseaux désignés, sans qu'il y prenne

garde ; car s'il ne répond pas aussi-tôt, il donne un gage.

L'oiseleur dira donc, je suppose, je me promenais ce matin dans tel champ de bled, ou dans un bois, ou dans une basse-cour, et j'y ai vu de très-jolis oiseaux. J'aurais bien voulu attraper une *poule*. Ici la joueuse qui a été nommée *poule*, doit répondre, sans remuer ses mains, par son cri *coccodèque*. L'oiseleur continue ; mais au moment où j'allais la saisir, j'ai vu passer une *dinde*. Celle qui fait la dinde répond de même sans remuer les mains, *glou, glou, glou!* L'oiseleur continue. Ah ! me suis-je dit, une *dinde* vaut mieux qu'une *poule ;* j'allai donc vers la *dinde*. (Notez qu'elle doit toujours répondre son cri à chaque fois qu'elle est nommée, ainsi que les autres, sans quoi un gage.) Mais une maudite *pie*. — La pie de suite, *à la cave*, *margot*, et un moineau, *piou, piou, piou*, ont volé dans l'instant dans

la basse-cour, et toute la volière... Ici tous les oiseaux doivent faire, toujours sans remuer leurs mains, tous leurs différens cris. L'oiseleur allant toujours, la *dinde*, *glou*, *glou*, *glou*, s'est sauvée à droite ; la *poule*, *coccodèque*, a couru à gauche; et une *chouette* qui est venue, celle qui a le nom de chouette fait ici son cri, *chou*, *chou*, *chou*. Alors tous les joueurs et joueuses faisant les oiseaux, doivent s'envoler en faisant le bruit des ailes, c'est-à-dire, enlever leurs mains et les esquiver, soit par en haut, soit par en bas, soit par côté. Là-dessus l'oiseleur, qui est aux aguets, cherche à attraper une des mains ; s'il en vient à bout, la personne qu'il a saisie donne un gage, et se met à sa place pour faire le jeu. Alors l'oiseleur se met sur le siège vacant, et prend, pour contribuer au jeu, le nom de l'oiseau qu'il remplace.

Si au contraire l'oiseleur n'en a at-

trapé aucun, il donne un gage et continue le jeu, en disant...

Cependant un oiseau plus paresseux que les autres ou plus hardi, un perroquet... Le perroquet dit son mot, du *rôt du mouton*, et à ce signal tous les joueurs remettent leurs mains sur leurs genoux, sans quoi, gage.

L'oiseleur continue : n'ayant pas bougé, je vis bientôt revenir la pie, à la cave, margot; la perdrix, quiquiriez; la caille, paie tes dettes, etc.

Enfin tous les oiseaux étaient déjà rassemblés, et la volière complète et tranquille, (tous les oiseaux leurs cris) et je comptais bien en attraper au moins une couple, quand la diable de chouette (cris de la chouette) *chou*, *chou*, *chou !* Tous les oiseaux s'envolent encore, autrement dit, toutes les mains disparaissent de nouveau, et l'oiseleur attrape ou n'attrape pas.

Tant qu'il s'obstine, il garde sa place,

sinon, lorsqu'il a payé trois gages, il est libre de renoncer, et on en tire un autre au sort, si quelqu'un ou quelqu'une ne s'offre de bonne volonté.

Ce jeu est très-amusant par le mélange des différens cris des oiseaux que l'on imite, par le charivari de tous, quand ils le font ensemble et que l'oiseleur demande toute la volière; et enfin par le mouvement de toutes ces mains qui s'enlèvent et s'échappent au cri de la chouette.

### LA CIGALE ET LES FOURMIS.

Un ou une de la compagnie faisant la cigale, reste debout de même, et toutes les autres personnes qui font les fourmis, sont assises ou en cercle, ou en ligne, comme on veut.

La cigale écrit sur un papier, avec un crayon, un mot analogue à ce qu'elle va demander, et le garde dans sa main avec le crayon. Puis, venant devant le

cercle ou la ligne des fourmis, elle dit : *mes amies, mes bonnes voisines, j'ai grande faim, voudriez-vous me prêter quelque chose pour subsister?* et, s'adressant particulièrement à la première qu'elle veut choisir; *vous, ma voisine, qui êtes charitable, ne m'aiderez-vous pas un peu?*

*Moi*, reprend celle-ci, *je ne puis vous offrir qu'un grain de bled. Grand merci*, dit la cigale; *et vous*, en apostrophant une seconde, *que pouvez-vous me donner?* Cette autre dira : *je n'ai qu'un grain d'orge. — Bien obligée*, dit toujours la cigale, *c'est toujours ça. Et vous*, en s'adressant à une troisième. — *Moi, je peux vous donner un pois.* Une quatrième, offrira *une féve*. Une cinquième, *une mouche*; tant qu'on n'offre pas à la cigale le morceau qu'elle a désiré et écrit d'avance. (Notez qu'il faut toujours à cette première demande de nourriture, ainsi qu'aux autres

qu'elle

qu'elle fera après, lui offrir une chose proportionnée à sa demande, sans quoi l'on paierait un gage; de même, quand on répète un mot déjà nommé avec et par une autre.)

Elle est obligée de continuer ses demandes, jusqu'à ce qu'elle ait interrogé tous les joueurs; alors, si on n'a pas rencontré et nommé l'objet qu'elle a écrit, c'est elle qui donne le gage, et elle passe à une autre demande que je vais expliquer après.

Mais si une des fourmis lui nomme le mot, elle répond *j'accepte, et Dieu vous le rende, ma voisine;* et elle fait voir qu'elle l'a effectivement écrit d'avance sur son papier.

Cette fourmi-là se lève donc et prend la place et le rôle de la cigale, à qui elle cède sa chaise. Alors elle entame la seconde interpellation, après avoir écrit de même le mot qui doit la délivrer. Elle attaque qui elle veut, en di-

sant : *Ma voisine, à présent que j'ai bien mangé, je voudrais danser. Quelle danse me conseillez-vous?* Celle-ci répond, supposons, le *passe-pied. Je ne l'aime pas*, dit la cigale ; et à une autre fourmi : *et vous?* le *menuet*, répond la seconde ; *je ne m'en soucie pas ;* à une troisième : *et vous?* la *sarabande ; ce n'est pas là mon goût.* Enfin l'une après l'autre lui nomme la *gavotte*, le *rigodon*, la *courante*, l'*allemande*, le *cotillon*, la *valse*, la *bourrée d'Auvergne*, l'*anglaise*, la *matelotte*, la *provençale*, la *sabotière*... après avoir refusé, tant qu'on ne nomme pas la sienne écrite d'avance ; lorsqu'elle l'entend enfin, elle dit : *tout juste, c'est celle-là que j'aime.* La fourmi donne un gage, et devient cigale.

Alors cette troisième cigale dit : je vais donc danser, mes belles amies ; mais je ne voudrais pas danser sans musique. De quel instrument me conseil-

lez-vous de me faire accompagner? (et elle écrit de même d'avance celui qu'elle choisit.)

Une des fourmis lui dit, de la *flûte à bec*. *Non*, reprend la cigale, *je n'aime pas cet instrument*. Une autre, du *violon*; une autre, de la *flûte traversière*; une autre, du *flageolet*; une autre, de la *flûte à l'oignon*; une autre, des *castagnettes*, ou du *cor-de-chasse*, ou du *haut-bois*, de la *clarinette*, du *forte piano*, de la *harpe*, du *serpent*, de la *trompette marine*, des *timbales*, de la *guimbarde*... Ah! vous y êtes, voilà tout ce que j'aime; et celle-ci qui a si bien deviné, devient la quatrième cigale.

Elle dit donc : mes amies, la danse fatigue, et j'ai tant dansé que je voudrais dormir à présent; sur quoi me coucherai-je bien, à votre avis?

La première dit sur la terre; la seconde, sur de l'herbe; la troisième, sur

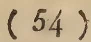
de la mousse ; une autre sur des feuilles, sur de la laine, sur du coton, sur du drap, sur de la toile, de la mousseline, de la soie, de la plume, du sable ; enfin on devine encore, et cela donne la cinquième cigale, qui est la dernière du jeu.

Cette cinquième prend la parole et dit : je dormirais bien, mais c'est que j'ai une grosse peur ; pendant que je dormirai, je crains d'être mangée par quelqu'oiseau qui me guettera. Or, devinez, mes bonnes amies, duquel j'ai le plus de peur.

L'une dit, d'un moineau ; l'autre d'un corbeau ; une troisième, d'un merle ; une quatrième, d'une chauve-souris ; une autre d'une perdrix, d'une alouette, d'une hirondelle, d'une mésange, d'un pinson.

Comme il y a beaucoup d'oiseaux à nommer, lorsque le tour entier est fait et que la cigale a interrogé toutes les

fourmis, si son oiseau n'est pas deviné, elle recommence le tour, et donne un gage pour chacune de celles qui, répondant pour la seconde ou la troisième fois, ne rencontrent pas celui qu'elle a choisi. Alors cela devient plus drôle, parce que les noms des espèces les plus connues étant épuisés et ne devant pas se répéter, on cherche les plus extraordinaires et les plus étrangers, comme le colibri, l'autruche, l'oiseau-mouche, etc. Quelquefois aussi la cigale ayant bien pensé d'avance que, pour ne pas risquer d'être pris, on nommera tous les oiseaux, ou autres articles de ses demandes les plus éloignés de l'usage ordinaire, elle a l'adresse d'écrire sur son papier un objet qui semble le moins près de la pensée, et cela fait qu'en croyant se sauver, on se prend plus vîte, en nommant justement ce à quoi l'on suppose qu'elle a le moins songé; ce qui donne un piquant de plus à cette attrape.



Mais, en même tems, le rôle de la dernière cigale est le plus dangereux, d'autant que c'est celui qui fait donner le plus de gages, et bisquer plus long-tems.

Souvent même elle est obligée de renoncer, et, malgré son amour-propre, piqué de demander grace, dans l'appréhension de ne pouvoir pas suffire à toutes les pénitences qu'on va lui imposer pour ses gages.

---

## CHAPITRE II.

### *Des Jeux de mémoire.*

Ces jeux, qui sont amusans pour les grandes personnes, seraient fort utiles pour les enfans, et je conseillerais sérieusement de les y exercer. Ils deviendraient naturellement un supplément à leur éducation, et un développement à leurs moyens, la mémoire étant, comme on le sait, une des parties les plus indispensables pour faire fructifier l'instruction.

Combien d'enfans des deux sexes qui ne peuvent, ni apprendre leur catéchisme, ni retenir les leçons qu'on leur répète tous les jours, faute de ce qu'on appelle la *mémoire*. Or cette absence de mémoire ne provient que de deux choses l'une : ou du défaut d'intelligence, et les enfans n'en peuvent pas avoir

beaucoup ; ou plus ordinairement encore, du manque d'attention. Ce qui est vérifié par l'exemple des oiseaux auxquels nous apprenons à parler, quoique leur intelligence ne leur fasse pas comprendre les mots que nous leur disons, et qu'ils retiennent pourtant bien : il est donc clair et certain que l'amusement du jeu fixant et concentrant, pour ainsi dire, l'attention des enfans sur cet objet de plaisir, ils seront tout oreilles pour bien entendre, et trouveront de la langue de reste pour bien répéter ; et ils craindront plus, par amour-propre, les petites pénitences que leur distraction leur ferait infliger au jeu, que les corrections dont les maîtres les menacent dans leurs écoles.

La plupart de ces jeux même sont si simples, et si dénués d'intérêt et d'esprit, que je ne doute pas qu'ils n'aient été inventés primitivement pour la classe de ces jeunes individus, dont la

conception n'est pas encore assez ouverte et assez développée, pour pénétrer des matières plus importantes.

Je ne dis pas cependant que des personnes plus avancées, et dont l'esprit est mûr, ne puissent trouver, et du plaisir, et même du profit à ces exercices, qui ne paraissent d'abord que frivoles.

Tel homme ou telle femme qui ne rougit pas d'avouer qu'il ou qu'elle manque de mémoire, ce qui ne vient que de l'habitude vicieuse de ne pas assez écouter ou de ne pas réfléchir à ce qu'on leur dit, et qui se trouvent dupes dans le particulier et punis de cette inconséquence, se piqueront en public, et rougiront des petites moqueries dont ils se verront les objets; et pour chercher à les éviter, ils s'habitueront à donner à ces frivolités le degré d'attention qu'ils n'avaient pas encore su mettre à des choses beaucoup plus importantes pour eux. Cette habitude une fois prise pour des

riens, s'établira à mesure en eux pour des objets plus majeurs, et insensiblement ils seront étonnés eux-mêmes, et agréablement, de se voir donner des preuves d'une attention et d'une mémoire dont ils ne s'étaient pas crus capables : tant il est vrai que les plus petites choses peuvent influer sur nous et nous mener aux plus grandes !

Mais, c'est assez de préambule, venons à notre sujet.

### LA MAISON DU PETIT BONHOMME.

Une personne seule, garçon ou fille, qui sait le jeu, le conduit en parlant la première ; les autres, disposés en cercle, ne font que répéter après lui.

Le parleur commence donc, en remettant à son voisin ou à sa voisine, à droite, une clef, ou n'importe quoi, et lui disant : — Je vous vends mon petit bonhomme ; ce voisin passe la clef de même à son proche, à droite, et lui ré-

pète : je vous vends mon petit bonhomme ; la clef fait ainsi le tour du cercle, chacun redisant les mêmes mots, à mesure qu'il la donne. La clef étant revenue à celui qui a commencé le jeu, il la rend une seconde fois à son voisin, en augmentant ainsi sa phrase : je vous vends la maison de mon petit bonhomme.

Le tour étant achevé, le premier augmente encore : je vous vends la porte de la maison de mon petit bonhomme, etc.

4me. Je vous vends la serrure de la porte de la maison de mon petit bonhomme.

5me. Je vous vends la clef de la serrure de la porte, etc.

6me. Je vous vends le cordon de la clef de la porte, etc.

7me. Je vous vends la souris qui a rongé le cordon de la clef, etc.

8me. Je vous vends le chat qui a mangé la souris, qui a rongé le cordon de la clef, etc.

9me. Je vous vends le chien qui a étranglé le chat, qui a mangé la souris, qui a rongé le cordon, etc.

Et ainsi de suite : on voit que l'on peut augmenter à l'infini, en conservant toujours une analogie directe avec les mots que l'on ajoute au discours, que chaque joueur ou joueuse est obligé de répéter littéralement, sans quoi il donne un gage.

On termine ce jeu quand on veut, et qu'on voit qu'il y a assez de gages, ou que l'on désire varier en en jouant un autre.

L'adresse de celui qui compose le discours, et les quiproquo que cela occasionne en le répétant, font tout le piquant de ce jeu ; car on paie un gage, quand on met un mot devant un autre, de même que lorsqu'on en oublie un.

## LE VOYAGE DU CAPUCIN.

Celui-ci n'est pas bien malin, et il y

faut plus d'attention que de mémoire; aussi je ne le rapporte que pour vous rendre compte de tous ceux que l'on nous a fait jouer.

Celui qui fait le capucin, est chargé de raconter un voyage qu'il a fait pour la quête de son couvent.

Avant qu'il commence sa narration, il impose un nom à chacun de ses auditeurs. L'un s'appelle *capuchon*, l'autre *bourdon*, l'autre *cordon*, l'autre *sandale*, *besace*, la *robe*, etc. toutes choses de son costume; et chaque fois que dans son récit il nomme un de ces différens articles, celui ou celle qui en porte le nom est obligé de le répéter de suite; avec cette différence que, quand le capucin ne le prononce qu'une seule fois, on est obligé de le répéter deux; et que, quand il l'articule deux fois, on ne doit le dire qu'une; et quand il nomme le couvent, tous les joueurs doivent ajouter le nom de *S. François*

à celui de l'ustensile ou du vêtement qui leur est échu en partage, c'est-à-dire, *cordon de S. François*, *robe de S. François*, *sandale de S. François*; et quand le capucin dit, *mes frères*, tous doivent répondre simplement, *S. François*. Chaque fois que l'on se trompe, on donne un gage. De même, quand le capucin nomme S. François, chaque frère doit répondre, nous frère indigne.

On juge que l'art du conteur doit être d'embrouiller sa narration au point de surprendre et d'embarrasser ses auditeurs, soit en les nommant souvent, l'un après l'autre, soit en les attaquant tous ensemble par les mots de *couvent*, de *mes frères* et de *S. François*, soit en nommant les différens articles, tantôt une fois et tantôt deux.

Au surplus, je le répète, l'esprit n'est pour rien à ce jeu, les oreilles seules y ont part, et l'attention y fait tout; mais on gagne encore quelque chose en prenant l'habitude de la fixer.

AUTRE. SAUVE QUI PEUT.

Chaque personne qui a de l'imagination, peut varier ces jeux à l'infini ; il ne s'agit que de les présenter de différentes façons, en composant diverses histoires qui reviendront toujours au même but, puisqu'il n'est question que d'établir une première phrase, que l'on augmentera à mesure, en la faisant répéter à chacun des joueurs alternativement.

*Exemple.*

Le premier dit à son voisin : voilà une feuille de mon jardin. Cette phrase fait le tour.

Le Ier. Dans mon jardin, dont voilà une feuille, il y a un arbre. On répète.

Le Ier. Dans mon jardin, dont voilà une feuille, il y a un arbre, et sur cet arbre il y a une branche. On répète.

Le Ier. Dans mon jardin, dont voilà une feuille, il y a un arbre, et sur cet

arbre il y a une branche, et sur cette branche il y a un nid d'oiseaux. On répète.

Le Ier. Dans mon jardin, dont voilà une feuille, il y a, etc. ce qui a déjà été dit, qu'il répète toujours, en ajoutant au dernier, et dans ce nid d'oiseaux, il y a quatre petits. On répète.

Le Ier. Après avoir tout récapitulé, et dans ce nid, il y a quatre petits. Je les ai élevés et je leur ai appris à parler. On répète.

Le Ier. etc. etc. et je leur ai appris à parler. Le premier dit : petit fils. On répète.

Le Ier. Le premier dit : petit fils; le second dit: bonjour, mignon. On répète.

Le Ier. Le second dit : bonjour, mignon. Le troisième chante : mi mi fa ré mi, chantez, mon petit, mi mi fa ré sol, chantez, rossignol. On répète.

Le Ier. Mi mi fa ré sol, chantez, rossignol; et le quatrième dit : *sauve qui peut.*

Là-dessus, tout le monde se lève; tous ceux qui ne sont pas au fait du jeu, et qui ne s'attendent pas au dénouement, restent sur leurs chaises, et donnent un gage.

*Variations de ce jeu.*

Lorsqu'on veut rire, et, suivant que la société se connaît et peut se permettre de liberté, on se propose à répéter des phrases plus difficiles par l'agencement des mots, et les équivoques plus ou moins saugrenus qu'ils présentent, selon que la langue s'embarrasse.

*Par exemple.*

L'un dira, savez-vous ce que le cordier fait? Non. Eh bien, je vais vous le dire; répétez-le :

Quand un cordier cordant, veut corder sa corde, pour sa corde corder trois cordons, il accorde; mais si l'un des cordons de la corde décorde, le cordon décordant fait décorder la corde.

Cela paraît un jeu bien inutile et bien frivole, dira-t-on. D'accord, au premier apperçu il paraît tel. Cependant, l'application que l'on met à bien articuler tous ces sons et ces *r.* multipliés, procure aux joueurs un avantage, c'est celui de leur rendre la prononciation nette. Combien de gens nous paraissent tous les jours ridicules, parce qu'ils ne peuvent pas prononcer *charrette*, et qu'ils ont l'air niais ou affecté, ou femmelettes, en laissant tomber négligemment de leur bouche, *sarette*, et *piseon* au lieu de pigeon ! et nos muscadins et incroyables de nouvelle date, à qui une *r* ferait sauter une dent, et qui disent à une jolie femme, en la saluant, *en véité*, *eine de beauté*, vous êtes *adoabe ! Coyez-moi*, je vous *en éponds*. On peut donc s'amuser à proposer des difficultés dans ce genre. Comme encore celle-ci : Petit pot à eurre, quand te dépetitp otabeureras-

tu ? Je me dépetitpotabeurerai quand les autres petits pots à beurre se seront dépetitpotabeurrés.

Il y en a d'autres dans un goût plus libre, comme je l'ai dit, et d'équivoques dans lesquels la crainte de donner à rire, en se trompant, fera faire encore plus d'attention.

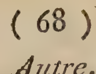
*Exemples.*

L'abbesse de Coutufon a dit à l'abbesse de Foncoutu, qu'il n'y avait pas plus loin de Coutufon à Foncoutu, que de Foncoutu à Coutufon.

On fait répéter chacun, et on fait donner des gages à ceux ou à celles qui se trompent. On rit, si l'on veut, ou on ne rit pas des quiproquo qui leur échappent.

*Autre à répéter.*

Mon père a fait bâtir maison sur le pont d'un coil, sur le coil d'un pont.





*Autre.*

A l'Apport-Paris on vend des vans gris, des gris vans, des gris vans, des vans gris. Quand on se trompe on donne des gages, ainsi qu'aux autres jeux.

Comme tous les jeux de cette classe se ressemblent, à peu de chose près, et qu'ils ne consistent qu'à retenir et répéter ce que le premier a débité à sa fantaisie, je n'en citerai pas d'autres exemples, chaque joueur pouvant avoir la facilité d'en inventer de lui-même ; mais ils ne sont pas susceptibles d'une grande variété. C'est donc assez d'en avoir indiqué le genre et la marche.

---

## CHAPITRE III.

### *Des Jeux d'esprit et d'imagination.*

Nous voici au genre des jeux les plus utiles et agréables, et le plus faits pour intéresser la société, en ce qu'indépendamment du profit que l'on en peut retirer, en y apprenant toujours quelque chose, l'amour-propre y trouve à chaque instant l'occasion d'un petit triomphe flatteur, ou lorsqu'il a deviné un autre joueur dans ses demandes, ou lorsqu'il l'a embarrassé par ses propositions.

Effectivement, et sur-tout lorsque des personnes instruites et éduquées remplissent des rôles dans ces jeux, tous les arts, toutes les sciences sont mis à contribution, et l'instruction circule et se propage sous l'enveloppe aimable et sans prétention du plaisir. L'histoire

sacrée, profane, la poésie, la géographie, la grammaire, l'orthographe, tout y est employé et détaillé, et tout en jouant, et sans s'en appercevoir, on y fait un cours d'étude où l'on apprend en tout genre, sans reconnaître ni respecter de maîtres, et sur-tout sans être rebuté par l'aspérité ou l'uniformité des leçons.

On y gagne encore l'avantage de prendre de la confiance en soi-même et en ses moyens, et de s'accoutumer à développer ses idées, à saisir l'à-propos d'une circonstance, et à perdre peu à peu cette timidité qui nuirait, si l'on avait à parler en public, et sur-tout à improviser des discours.

Toutes ces considérations méritent que l'on adjuge à ces jeux le premier rang dans les amusemens tranquilles de la société.

---

## LE JEU DU PAPILLON.

Ce jeu est galant et amusant, quand on le joue avec adresse, et que l'on sait faire de jolies phrases, proportionnées aux sujets.

On commence par imposer à chacune des dames ou demoiselles un nom de fleur.

Ensuite, à chaque homme un nom d'insecte, à volonté; comme *papillon*, *mouche à miel*, *bourdon*, *frêlon*, *chenille* même, ou *limaçon*.

Les noms donnés, et que chacun doit bien retenir, le jeu commence.

Celui qui fait le *papillon* dit : voilà un joli jardin où toutes les plus aimables fleurs brillent d'un éclat égal : à laquelle vais-je porter mon hommage?

Si le jeune homme qui fait le papillon a de la facilité pour la parole, il peut, en faisant des complimens aux dames, faire de belles phrases pour fixer

leur attention, et tromper celle qu'il va nommer la première par son nom de fleur, et il finit, je suppose, par dire : « Ah ! un penchant irrésistible m'attire vers la *rose*. Pour mieux tromper, il peut affecter en nommant celle-ci d'en regarder une autre ; ce qui les abuse quelquefois toutes les deux : celle qui est regardée, répond, quoique ce ne soit pas son nom qui a été prononcé, et celle qui a été nommée ne répond pas ; de sorte qu'elles donnent chacune un gage.

Or, pour suivre le jeu, celle qui s'appelle *rose* doit prendre aussi-tôt la parole.

Supposons qu'elle dise :

Ah ! joli papillon, je te recevrai volontiers dans mon sein ; mais contente-toi de me caresser légèrement, et ne me pique pas pour me faire mourir, car j'aimerais mieux recevoir un *frêlon*, un *bourdon*, l'insecte enfin qu'elle veut

nommer.

nommer. Aussi-tôt l'homme qui porte ce nom, reprend à son tour.

Oh ! moi, si j'étais dans mon humeur amoureuse, j'irais caresser la *tulipe*.

La tulipe répond soudain : j'étais bien fraîche hier, car je ne faisais que d'éclore ; mais je fus gâtée le soir par un vilain *limaçon*...

Le limaçon de suite. Ce n'est pas à vous que j'en voulais. Je montais le long d'un mur que vous approchiez de trop près, et j'ai été obligé de passer par-dessus vous pour attraper une *giroflée*.

La giroflée. Moi, j'étais déjà bien fatiguée, j'avais été sucée toute la journée par un *frêlon*, etc.

On prolonge le jeu tant que l'on veut, en observant : 1°. que celui ou celle qui ne répond pas sur-le-champ à son nom, donne un gage ; 2°. que celui ou celle qui nomme une fleur ou un insecte qui n'est pas adopté dans le nombre des

joueurs et joueuses, donne un gage, et continue de parler; 3°. qu'une femme qui porte le nom d'une fleur, ne doit nommer, pour se délivrer, qu'un insecte. Si elle cite le nom d'une autre fleur, elle paie un gage; de même que l'homme insecte ne doit parler que des fleurs, sous peine aussi d'un gage.

On nomme quand on veut le *papillon*. Lorsque dans le discours quelqu'un nomme le *jardinier*, toutes les fleurs tendent la main, comme pour demander de l'eau, sans quoi un gage; et tous les hommes se lèvent, comme si les insectes voulaient fuir à l'approche du jardinier; sans quoi de même un gage.

Au contraire, lorsqu'on nomme l'*arrosoir*, ce sont les femmes qui se lèvent, de même que les fleurs que l'eau ranime; et les hommes mettent un genou en terre, pour montrer que cette même eau fait tomber les insectes, et chacun

reste dans cette posture, jusqu'à ce que celui ou celle qui parle ait nommé une autre fleur ou un autre insecte; alors tous se remettent dans leur première position.

Lorsqu'on nomme le *soleil*, tout le monde se lève, hommes et femmes.

De sorte que ces trois mots, le *jardinier*, l'*arrosoir* et le *soleil*, occasionnent encore beaucoup de mouvemens, de variétés et de quiproquo dans ce jeu, et augmentent la quantité des gages.

### LES PORTRAITS.

Ce jeu est beaucoup plus varié, et demande plus d'imagination que le premier, et il faut être pour le jouer entier six hommes et six femmes; plus un vérificateur de chaque sexe, et ces deux là sont les plus occupés.

Les deux vérificateurs commencent par écrire, chacun sur une feuille de papier séparé, six questions différentes,

composées de trois articles chacune.

Sur le papier concernant les dames, il écrit ainsi : Je voudrais bien faire un amant; mais je désirerais qu'il eût :

| | |
|---|---|
| Pour la 1re. | Les cheveux. . . . |
| | Les sourcils. . . . |
| | Les yeux. . . . |
| Pour la 2e. | Le front. . . . |
| | Le nez. . . . . |
| | La bouche. . . . |
| Pour la 3e. | Les joues. . . . |
| | Les oreilles. . . |
| | Les dents. . . . |
| Pour la 4e. | Le menton. . . . |
| | La poitrine. . . . |
| | Les épaules. . . . |
| Pour la 5e. | La taille. . . . |
| | Les mains. . . . |
| | Les doigts. . . . |
| Pour la 6e. | Les bras. . . . . |
| | Les jambes. . . . |
| | Les pieds. . . . |

Alors, les six femmes étant placées sur une file à droite, et les six hommes sur une autre ligne à gauche, en face,

et les deux vérificateurs aux deux extrémités de ces deux lignes; celui qui a écrit les six désirs des dames, présente son papier à la première de sa ligne, et lui fait écrire en marge des trois articles de la première demande, comment elle souhaiterait que fussent ces trois objets. Elle écrit donc, je suppose :

| | | |
|---|---|---|
| Vis-à-vis de | cheveux | blonds, ou longs, ou, etc. |
| de | sourcils | bien fournis, ou bien arqués. |
| de | yeux | vifs, tendres, ou, etc. |

Car, notez qu'elle ne doit pas employer deux qualités pareilles; et si elle a dit, par exemple, les cheveux noirs, elle ne peut pas demander les yeux ou sourcils noirs aussi; il faut qu'elle cherche une autre épithète...

De là le vérificateur passe à la seconde dame ou demoiselle, et lui fait écrire de même ses trois prétentions vis-à-vis des objets du second vœu, qui sont :

| | | |
|---|---|---|
| Elle pourra y écrire | Le front | bien dégagé. |
| | Le nez | aquilin. |
| | La bouche | petite ou vermeille. |

On fait ainsi remplir par les six dames successivement les dix-huit articles des six demandes.

Pendant ce tems, le vérificateur pour les hommes a aussi écrit sur son papier dix-huit autres parties, en trois, pour chacun des six articles pareils. Ainsi qu'il suit :

L'esprit.
Le cœur.
Le sommeil.

---

La vue.
L'ouïe.
L'odorat.

---

Le toucher.
Le goût.
La mémoire.

---

La figure.
La fortune.
La naissance.

---

La santé.
Les inclinations.
Le maintien.

---

Le caractère.
La voix.
L'appétit.

Il a de même fait remplir, par chacun des six hommes, trois des différentes propositions.

Ces préliminaires étant accomplis, les deux vérificateurs se remettent à leur place, chacun devant une petite table et avec son papier, et celui qui a écrit les demandes des dames, interroge le premier des hommes sur les trois premiers articles désignés par la première dame.

M. un tel, si vous aviez une maîtresse, comment voudriez-vous que fussent ses cheveux ?

Le premier homme répond ce qu'il veut.

Le vérificateur continue; et ses sourcils? Réponse de l'homme; et ses yeux? Réponse de l'homme, que le vérificateur écrit sur un second papier. Si l'homme, dans ses trois réponses, a demandé une des qualités requises avant par la dame pour le même objet, il paie un gage.

Alors le vérificateur demande à la dame pourquoi elle voudrait que son amant eût les cheveux comme elle l'a désiré. Elle dit ses raisons à volonté : à l'homme de même après. Il s'explique à son tour, et doit toujours donner une raison différente de celle de la femme.

Il revient ensuite à la dame, à qui il demande, pour le second article, pourquoi elle veut les sourcils de telle manière ? Elle répond, et l'homme de même, et ainsi pour le troisième article des yeux.

Lorsque l'homme s'est rencontré avec la femme pour désirer la même qualité pour un objet, on compare les deux réponses, et celui ou celle qui, au jugement de la société, a donné la plus satisfaisante, soit par son piquant, soit par sa justesse, soit par sa singularité, est acquitté, et l'autre donne un gage.

Le vérificateur passe de suite au second vœu, et interroge de même le second homme.

Comment souhaiteriez-vous que votre maîtresse eût le front. . . Réponse.
le nez. . . . Réponse.
la bouche. . Réponse.

Et on recommence les questions à la femme et à l'homme comme au premier tiercet... et de même jusqu'au sixième achevé.

Alors le second vérificateur, celui qui a pris note des désirs des hommes, apostrophe la première dame en lui disant : Madame, si vous étiez dans le cas de choisir un serviteur, comment voudriez-vous qu'il eût l'esprit? Elle répond : brillant, solide, raisonnable, fort ou faible, et à son choix.

Le cœur? Elle répond : amoureux, compatissant, dur, entreprenant, généreux, etc.

Le sommeil? Elle répond : léger, profond, qu'il rêvât tout haut; et si une de ses réponses ressemble à celle de l'homme, c'est un gage qu'il lui en

coûte. Puis on demande à l'homm
pourquoi il désire que sa maîtresse ai
l'esprit faible. Par exemple, c'est, ré
pondra-t-il, parce qu'une femme sa
vante qui se mêle de parler science
histoire, politique, etc. néglige le soi
de son ménage.

La femme répondra : c'est parce que
si mon mari a l'esprit faible et borné
j'aurai plus beau jeu avec lui, et je lu
ferai accroire tout ce que je voudrai.

*Demande à la dame.* Pourquoi vou-
lez-vous que votre amant ait le cœu
compatissant ?

*Réponse.* C'est parce qu'il me par-
donnera plus aisément quand j'aurai
des torts, et que, faute de bonnes rai-
sons à lui donner, je pleurerai devant
lui.

*Demande à l'homme.* Pourquoi sou-
haitez-vous un cœur dur à votre maî-
tresse ?

*Réponse.* C'est pour qu'elle ne soit

as touchée des gémissemens et des complaintes de mes rivaux qui la tourmenteront, etc.

Je ne multiplierai pas les exemples; mais il est aisé de voir que l'on peut trouver à chaque article des réponses infiniment variées, et dont les oppositions deviendraient fort piquantes.

Si l'on n'est pas douze personnes pour remplir les six questions indiquées, on peut jouer à moins, pourvu que l'on soit autant d'hommes que de femmes; et alors on choisira dans les six vœux à proposer simplement autant de tiercets qu'il y aura de couples dans la société.

On peut s'amuser à écrire toutes les réponses qui sont faites par les hommes et par les femmes, et l'on aurait souvent à la fin du jeu un petit recueil très-plaisant.

Par exemple, à l'article du toucher ou du sens du tact,... je suppose que

l'homme et la femme se soient rencon-
trés à le souhaiter tous deux, doux e
délicat dans l'objet de leur iuclination

Si la femme dit que c'est afin que
son époux en la caressant sente mieux
la finesse de sa peau...

Et que l'homme dise, c'est pour
qu'elle sente mieux les coups que je lui
donnerai, quand j'aurai occasion de la
corriger.

Je pense que les juges seraient em-
barrassés pour savoir qui des deux ils
devraient exempter de gage, ou y con-
damner pour avoir répondu mieux ou
plus mal...

Le fait est que les réponses peuvent
toujours bien apprêter à rire.

### JEU DE L'ALPHABET.

Ce jeu, sans être bien piquant, ne
laisse pas que d'être utile pour l'ins-
truction.

Il peut habituer à trouver sur-le-

ıamp toutes sortes de noms propres, de noms de villes, de synonymes et épithètes. Voici comme on le joue. a société disposée en rond sur ses siès, le premier qui veut, ou la preière dame, commence par la première ttre de l'alphabet *A*.

Si c'est une dame, elle dit : mon ıant se nomme . . . à sa volonté . . .

| | |
|---|---|
| | *Alexandre*, par exem. |
| l'aime, parce qu'il est | *Adroit.* |
| le nourris d' | *Asperges.* |
| l'ai pris à | *Amiens.* |
| je le quitterai à | *Abbeville.* |

Après, l'homme qui est ensuite, dit :

| | |
|---|---|
| ı maîtresse se nomme | *Alphonsine.* |
| l'aime, parce qu'elle est | *Agréable.* |
| la nourris d' | *Avelines.* |
| l'ai prise à | *Arles.* |
| je la quitterai à | *Antibes.* |

Quelquefois pour égayer le jeu, on plaît à faire des oppositions plaisan-, comme celles-ci :

Ma maîtresse se nomme *Agnès.*
Je l'aime, parce qu'elle est *Acariâtre.*
Je la nourris d *Absinte.*
Je l'ai prise à *Asnières.*
Et je la quitterai à *Antioche.*

On doit observer qu'aucun des inter
locuteurs ne peut répéter un seul de
noms propres, ou de qualité, ou d
nourriture, ou de ville, qui a été di
avant par un autre, sans quoi il en
coûte un gage.

Cela rend le jeu plus difficile pou
les derniers qui ont à parler lorsque l
société des joueurs est nombreuse, e
cela les oblige à s'aiguiser l'esprit pou
trouver des noms nouveaux, ce qu
amène par fois des rencontres piquante
et fait rire les auditeurs.

Quand le tour est fini sur l'*A*, cell
ou celui qui suivent celui qui avai
commencé le premier tour, entame l
second par le *B*.

a maîtresse s'appelle *Brigitte.*
l'aime, parce qu'elle est *Belle* ou *Bavarde.*
la nourris de *Brioche.*
l'ai prise à *Barbesieux.*
t je la quitterai à *Barbançon.*

t ainsi de suite, sur autant de lettres u'on en veut jouer.

LE ROMAN IMPROMPTU.

Ce jeu a été décrit à peu près dans livre dont j'ai parlé, sous le nom de *Histoire;* ... mais comme celui-ci se oue d'une manière bien plus compliuée et plus intéressante, je dois le déailler ici.

Il faut d'abord que le sujet du roman oit noble ; comme, par exemple, les mours d'un prince, et c'est à celui ou elle qui a le mieux la parole à dispoition, à en faire le préambule pour nettre le jeu en train, et faire mieux essortir les quiproquo qui vont s'enuivre, et les difficultés qu'il faudra aincre pour s'en tirer avec honneur.

Ce premier narrateur, qui doit s'appeler *le confident*, commence donc par imposer, à chacun des acteurs du jeu, le nom d'un objet noble qui puisse figurer dans un roman du haut ton. Par exemple, le *palais*, la *forêt*, la *tour*, la *mer*, le *vaisseau*, le *capitaine des gardes*, le *serrail*, le *grand visir*, le *jardin*, la *gouvernante*, la *ville*, la *campagne*.

Le premier entame la narration, et doit chercher à fixer l'attention des auditeurs par quelque chose de vraisemblable et d'intéressant, ou d'imposant dans son récit, afin de surprendre, et de faire donner des gages à ceux ou celles qu'il va nommer ensuite. . . . . . Comme, par exemple, ce début :

Dans un certain pays des Indes, il existait jadis le plus beau prince qui fût jamais, (là-dessus, s'il veut le détail de tous ses agrémens et qualités) mais le roi, son père, était dur, fier, impé-

rieux, et, quoiqu'il aimât son fils, il prétendait absolument régler toutes ses volontés et tous les mouvemens de son cœur. Ce jeune prince aimait cependant et passionnément, quoi qu'en secret, une princesse accomplie, tant pour la beauté et la perfection de ses traits, que pour les précieuses qualités de son ame, etc. Un jour donc, pour rêver à son aise à ce digne objet de sa tendresse, et pour dérober au roi, son père, des soupirs qui l'auraient trahi, il sortit du *palais*, et s'achemina vers...

Lorsqu'il a nommé le *palais*, l'interlocuteur à qui l'on a imposé ce nom, a dû prendre la parole et continuer le récit;... s'il se sent en état de parler, il fera quelques phrases et promenera un peu le prince; mais sitôt qu'il se trouve embarrassé, il se tire de peine en nommant un des autres objets indiqués dans l'annonce du roman. Il dira donc; le

prince, pour distraire son chagrin, imagina d'aller faire une promenade sur la *mer;* alors la mer est chargée du récit, dont elle s'exempte bientôt de même en disant, je suppose : le prince, pour satisfaire ce désir, fit des signes à un *vaisseau* pour le venir prendre...

Le vaisseau qui doit parler, aura bientôt fait de se délivrer aussi, en disant : le vaisseau envoya aussi-tôt sa chaloupe à terre pour prendre le prince, qui ne fut pas plutôt à bord, qu'il demanda son *confident...*

Par ce moyen, le récit retourne à celui-ci qui, comme j'ai dit, doit toujours être le plus capable de bien parler et de fournir au jeu. Voilà donc d'abord pour ce qui concerne la marche. Mais il y a un supplément qui augmente les difficultés et amène des plaisanteries.

Lorsque le narrateur fait une description ou un détail que chacun

écoute avec attention, dans l'endroit le plus intéressant, il indique du doigt un des auditeurs, qui doit à l'instant lui fournir un mot qu'il a l'air de chercher; mais il faut que ce mot soit tout-à-fait opposé à ce que l'autre devrait exprimer, sans quoi le fournisseur donne un gage.

*Exemple.*

Le confident qui raconte alors, dit : « Le prince accablé de la plus vive affliction, et présageant dans son esprit tous les maux que la rigueur inflexible de son père allait faire souffrir à son infortunée princesse, se décida à mourir pour n'en être pas le témoin.... » Alors s'abandonnant au désespoir, il tira subitement son (si celui ou celle qu'il regarde entre bien dans l'intérêt de la situation, il sera naturel d'oublier la loi du jeu et de répondre le mot propre, *poignard.*)

Mais alors il donnera un gage, et le confident continuera sans être embarrassé... Mais si, au contraire, on lui fournit le mot *chapeau;* alors il se trouvera en peine pour le faire entrer raisonnablement dans son récit, et il aura besoin des ressources d'un esprit vif et inventif pour se tirer d'affaire.

Il dira donc : « Il tira son chapeau » en s'écriant, puisque la funeste pré» voyance de mon père, ou plutôt de » mon tyran, qui veut me faire souf» frir plus long-tems, m'a ôté toutes les » armes meurtrières, tous les moyens » de pouvoir attenter à ma vie, il ne » me reste plus que cette ressource qui, » quoique plus longue, sera aussi in» faillible que les autres. Je vais imbi» ber et tremper ce chapeau, j'en dé» chirerai des parcelles, j'en râclerai » la bourre avec mes ongles, je l'ava» lerai, et cette matière formera dans » mon estomac une éponge qui m'aura » bientôt étouffé. »

On voit qu'ainsi il se sera tiré avec dresse et vraisemblance d'une diffiulté où quelqu'autre aurait pu rester ourt, aurait été obligé de donner un age, et de passer honteusement à n nouvel interlocuteur qu'il aurait ommé.

En voilà assez pour faire comprenre les variations et les agrémens de ce eu, qui devient intéressant et piquant proportion de l'habileté des joueurs.

### LE JEU DES COMPLIMENS.

En voici un qui est bon à jouer dans ne société galante, et qui, réunie deuis long-tems par une douce habitude, 'est presque composée que d'amans et 'amantes.

On se place en rond, de manière ue, rangés alternativement, un homme e trouve entre deux femmes, et de nême chaque femme entre deux homnes.

Alors, si c'est un homme qui parle le premier, il dit : je désirerais être comme tel animal qu'il veut choisir... Par exemple, un *corbeau*, puis s'adressant à la dame qui est à sa gauche, il lui demande : savez-vous pourquoi ? La dame doit répondre une raison vraisemblable, suivant la nature et les attributs de l'animal nommé, sans quoi elle donne un gage... Mais elle ne doit pas faire de compliment, c'est l'emploi de la seconde répondante, celle qui est à droite de l'homme interrogeant. . . . En conséquence, supposons que cette première répondra tout simplement : « C'est que, comme le cor- » beau, vous vivriez cent ans. » Le questionneur attaque alors la dame à droite, et lui demande : « Qu'y gagne- » rais-je ? »

Celle-ci, qui doit faire le compliment, peut répondre : « Vous y gagne- » riez la satisfaction d'instruire le monde

» par vos talens, et de l'édifier par vos
» vertus. . . »

Il est aisé de voir que si ce compliment n'est pas mérité par le questionneur, il est au moins une leçon utile et honnête de ce qu'il doit faire pour illustrer la carrière de sa vie, courte ou longue... et, sous ce rapport seul, on conçoit que ce jeu peut avoir un but moral.

Si la seconde dame ne répond pas ainsi quelque chose de flatteur, elle donne un gage. C'est son tour alors à désirer; elle prend donc la parole, et, pour embarrasser l'homme qui doit lui faire un compliment, elle choisit exprès un animal désagréable, comme devant être plus difficile de lui en faire une application flatteuse.

Elle dira donc : « Je voudrais être comme la *chouette*, et demandera à son cavalier, à gauche, devinez pourquoi ?

Le cavalier répondra : « C'est que
» comme cet oiseau, vous verriez clai
» la nuit. »

Puis elle dit au cavalier de sa droite
quel avantage y trouverais-je ?

« Belle dame, lui répondra son ten-
» dre ou seulement galant voisin, l'éclat
» de vos beaux yeux donnerait un nou-
» veau jour au monde, en l'éclairant
» comme le soleil....

Et là-dessus les *bravo* et les applau-
dissemens de l'assemblée partent, et cé-
lèbrent à la fois la beauté de la dame et
l'adresse de son complimenteur.

Le second cavalier dira ensuite : je vou-
drais être comme l'*éléphant*. A l'homme
de gauche, dites-moi pourquoi ? Le
voici. Parce que vous auriez une force
extraordinaire. — Au voisin à droite, à
quoi me servirait cette force ? — A rem-
plir le vœu de votre ame généreuse,
qui est de défendre, et protéger les fai-
bles et les bons, et à pouvoir punir ou

effrayer

effrayer les méchans. (Voilà encore de la morale mêlée avec le compliment.)

La seconde femme dit :

Je voudrais être comme la cigale. Devinez pourquoi ? — C'est que vous chanteriez tout l'été. — Qu'y gagnerais-je? — La satisfaction de charmer tous les hommes qui n'entendent pas aussi souvent qu'ils le désireraient, les sons enchanteurs de votre voix.

Encore un compliment qui, je crois, n'est pas mal tourné. Aussi la règle du jeu est que la dame ainsi complimentée, offre au louangeur sa main ou son visage à baiser, suivant qu'elle est contente de son impromptu. Le cavalier doit de même, pour remercier sa dame, se lever et lui faire une belle révérence; ou pour le *nec plus ultra* de sa reconnaissance, incliner un genou devant elle.

Voilà, par exemple, une réponse qui mériterait la génuflexion.

Supposons qu'un cavalier ait dit, je voudrais être comme un âne; devinez pourquoi? On conçoit que la première dame pouvait faire des réponses de bien des façons... et c'est alors le ton de la société qui décide et qui règle... Mais dans celle-ci qui est très-honnête et délicate, la dame s'est contentée de lui répondre. « C'est parce que vous auriez » de bien grandes oreilles; et à quoi » cela m'avancerait-il ? » a répondu notre homme qui craint qu'on ne puisse lui faire un compliment flatteur à ce sujet.

Oh! reprend la seconde dame qui est polie et spirituelle : « Cela vous servi- » rait à mieux entendre vos louanges, » que votre mérite fait publier par- » tout... » On sent qu'à cette replique imprévue, l'homme, s'il n'est un vrai fat, doit se prosterner tout à plat...

Quand on est las de ce jeu, on passe à un autre; mais on fait ordinairement

toute la tournée, car chacun et chacune des joueurs et joueuses sont bien aises de recevoir à leur tour un tribut de louanges méritées ou non. La vanité et l'amour-propre nous accompagnent partout, et ne quittent pas plus leur place aux jeux qu'ailleurs.

### LE JEU DE L'ACROSTICHE.

Dès que les joueurs et joueuses sont rassemblés et placés, celui qui doit commencer le jeu, compte le nombre des personnes; après quoi il annonce ainsi : Je reviens du marché où j'ai fait une emplette. C'est... telle chose, à sa volonté, et il la nomme... mais il ne faut pas que l'effet, ou la marchandise quelconque achetée, soit au-dessous ni au-dessus du nombre des joueurs qui restent après lui.

Ainsi, si l'on est huit, en le comptant, l'objet, que le premier annonce, ne doit contenir que sept lettres; autre-

ment il donnerait autant de gages qu'il y aurait de lettres de plus ou de moins.

Il dira donc, supposons, j'ai acheté un *manchon*, mais je voudrais le troquer... Alors, s'adressant au premier après lui, il lui dit : que voulez-vous me donner en place pour mon *M?*

Notez qu'il tient en main un papier et un crayon, avec lequel il écrit les réponses qu'on lui fait pour chaque lettre de son mot.

Le premier lui répondra, une *Marmite.*
Il demande de même au second, que me donnerez-vous pour mon *A?* un *Abricot.*
au 3e. et vous, pour mon *N?* un *Navet.*
au 4e. pour mon *C?* un *Cochon.*
au 5e. pour mon *H?* une *Hallebarde.*
au 6e. pour mon *O?* un *OEuf.*
au 7e. pour mon *N?* une *Noisette.*

Notez qu'il est défendu de répéter un mot déjà dit et offert en troc...

Ici est un travail pour celui qui a proposé le mot. Il lit tout haut les noms des sept objets qu'on lui a répondu et

qu'il a écrit, et il est obligé de déclarer à l'impromptu un emploi quelconque qu'il fera de tous les sept; mais il faut qu'il soit juste, analogue aux propriétés de chacune des sept choses, et qu'il y ait possibilité ou vraisemblance à les employer ainsi ensemble.

*Exemple.*

Le premier demandeur dit, en lisant son papier, on m'a offert une *marmite*, un *abricot*, un *navet*, un *cochon*, une *hallebarde*, un *œuf* et une *noisette*.

Mon intention est de donner un repas. Je ferai cuire le *cochon* dans la *marmite*, d'autant qu'il y a de grandes marmites comme de petits cochons; j'y mettrai le *navet* en guise de légumes; si peu qu'il y en a, cela donne toujours bon goût. Avec l'*œuf*, je ferai une liaison à la sauce. L'*abricot* et la *noisette* nous serviront de dessert. En coupant l'abricot en six et la noisette

pour le septième, les parts seront encore égales... et je mettrai mon garçon en faction à ma porte avec la *hallebarde*, pour empêcher qu'il ne survienne des gourmands pour manger notre fricot.

On voit par ce détail qu'on peut se retirer de toutes les difficultés.

On donne un gage quand on fait une faute d'orthographe, quand on annonce des lettres de plus ou de moins; et, quant à la récapitulation des sept mots, on ne les emploie pas d'une manière qui satisfasse la compagnie.

Le premier ayant ainsi achevé et rempli sa tâche, le second annonce à son tour un nom différent, toujours composé d'autant de lettres qu'on est de joueurs, sans le compter . . . et cela se fait alternativement d'un homme à une femme, etc.

---

Voici deux jeux qui pourraient être compris dans la classe des jeux de mé-

moire, car elle y a habituellement plus de part que l'esprit ... cependant on peut les animer; car dans ces occasions, le plus ou le moins d'intérêt dans les jeux dépend de celui ou de celle qui les fait jouer, et une imagination vive et gaie répond toujours de l'agrément et de la variété sur ce que les esprits froids et paresseux font trouver monotone.

### LE JEU DU PEINTRE ET DES COULEURS.

Un seul homme conduit le jeu sous le nom de *peintre*. Tous les autres joueurs ou joueuses reçoivent des noms de couleurs autant qu'il y a de personnes.

*Blanc*, *noir*, *jaune*, *vert*, *rouge*, *bleu*, *violet*, *gris*, *ponceau*, *carmélite* .... enfin on laisse choisir chacun suivant son goût...

Le peintre commence : « J'ai un tableau de commande à faire ; reste à savoir si j'ai des couleurs. » A ce mot,

toutes les couleurs doivent répondre à la fois : *nous voilà.* Le peintre continue. Examinons ma *palette.* Toutes les couleurs doivent répondre ensemble, *couleurs, couleurs!* .... Le peintre ajoute, voilà d'abord d'assez beau *rouge;* le rouge, nommé par le peintre, doit répondre tout de suite le nom d'une autre couleur, comme, et du *bleu?* .... Le bleu, nommé par une couleur, dit : au contraire, M. le *peintre?* Alors le peintre reprend et dit : voyons donc le *jaune.* Là-dessus, le jaune, nommé par le peintre, doit encore dire une autre couleur; et du *vert....* qui redit à son tour, M. le *peintre !...* Quand celui-ci nomme son *pinceau*, toutes les couleurs doivent s'écrier : *Oh ! brosse, brosse !* Et s'il dit brosse, toutes répondent, *gare, gare !...*

Il résulte de cette exposition, qu'il y a quatre mots obligés à retenir et à distinguer, sous peine de donner des gages.

C'est *couleurs*. Quand le peintre le prononce, toutes les couleurs doivent répondre : *nous voilà*.

C'est *palette*. A quoi elles répondent toutes, *couleurs*.

C'est *pinceau*. Auquel toutes disent, *brosse, brosse !*

Et à *brosse*, toutes s'écrient, *gare, gare !*

De plus, il faut se souvenir que quand le peintre cite une couleur seule par son nom, elle doit répondre de suite le nom d'une autre couleur.

Et que toute couleur nommée par une de ses camarades, doit dire, M. le *peintre*.

Voilà pour la mémoire....

Mais pour la finesse, le plaisant et l'agrément du jeu, ils dépendent toujours de l'esprit et de l'adresse du peintre, qui doit chercher à embrouiller l'attention des couleurs et à leur préparer des réponses singulières, comme aussi de la

vivacité et de la sagacité des couleurs, pour saisir l'occasion de faire des oppositions...

*Par exemple.*

Que le peintre se complaise à détailler les traits d'une jolie femme qu'il doit peindre, il dira...

Elle est adorable, cette femme... elle a des cheveux longs, bouclés et *blonds*. La couleur blonde répond de suite, et *gris*... Le gris reprend vîte, ah! M. le *peintre!*

Il continue : un front *blanc*.... Le blanc ajoute, et *jaune*. Le jaune, ah! M. le *peintre!*

Le peintre : des yeux si brillans, si *noirs*.... Le noir, et *rouge*. Le rouge, ah! M. le *peintre!*

Le peintre : une bouche si fraîche, des lèvres si vermeilles, si *incarnates*. L'incarnat, et *feuilles mortes*.... etc.

Le peintre : allons, pour tracer un si

armant portrait, il faut que je prenne n *pinceau*...

Toutes les couleurs à la fois s'écrient, ! *brosse*, *brosse !* et on voit que ce ail peut donner à rire ; et ainsi du te.

LE JEU DU PETIT DOIGT,

ou *de la Maîtresse d'école*.

Ce jeu qui, dans l'origine, n'a été venté que pour des enfans de l'un et utre sexe, peut quelquefois amuser ssi de jeunes personnes plus avances. Il ne s'agit que de donner au disurs un ton un peu plus relevé et piant ; et cela dépend de celle qui fait maîtresse ou le précepteur, si l'on ut choisir un homme.

La maîtresse donc dit, en interpelnt une des demoiselles de la société : Qu'avez-vous fait hier, mademoiselle? ous êtes sortie...

Celle-ci répond, *j'ai été chez ma oisine*, et elle indique du doigt celle

qu'elle veut, en observant de montre celle qui la regarde le moins alors parce que celle-ci doit répondre de suite, *oui, maîtresse;* sans quoi elle donne un gage... Ce qui, comme on voit, commande une attention générale et continue; et comme cela est très-difficile à obtenir des jeunes personnes du sexe féminin, les absences et les distractions procurent beaucoup de gages pendant le courant du jeu. La maîtresse continue toujours à la même première demoiselle. — Oui, mais je sais que vous avez été à la promenade; c'est *mon pouce* qui me l'a dit. La demoiselle doit répondre, *il n'en sait rien.* La maîtresse poursuit, à la même, et avec un jeune homme. — La demoiselle, *il n'en sait rien.*

La maîtresse: et à la nuit tombante encore.

La demoiselle: *il n'en sait rien;* et tant que la maîtresse ne nomme pas un

re doigt, elle doit toujours conti-
er cette même réponse, *il n'en sait*
*n.*

Mais lorsque la maîtresse change et
, et vous avez fait la collation avec
; c'est *mon doigt du milieu* qui me
dit.

La demoiselle doit répondre, *ne le*
*oyez pas.*

La maîtresse : et que vous avez dansé
semble.

La demoiselle : *ne le croyez pas.*
ême si elle veut, pour embrouiller
vantage, quand elle voit une demoi-
lle qui ne regarde pas, elle l'apostro-
ie subitement, en ajoutant à sa ré-
onse : *demandez plutôt à ma voisine*,
elle la montre. Celle-ci qui ne ré-
ond pas de suite, *oui, maîtresse*, donne
n gage.... La demoiselle peut même
n citer plusieurs de suite, qui doivent
galement répondre, *oui, maitresse*, ou
onner gage.

La maîtresse reprend : mais ce n'e
pas le tout ; le jeune homme vous
ramené chez vous ; c'est *mon petit doig*
qui me l'a dit.

Oh ! pour le petit doigt, toutes le
demoiselles doivent répondre à la fois
*oh ! le méchant petit doigt !* La demoi
selle seule interpellée doit répondre
*pardon, maitresse ; il a menti.*

La maîtresse : mais il le soutient.

La demoiselle : ah ! demandez à *tou-
tes mes voisines.*

Toutes les filles, sans parler, doi-
vent avancer la main droite, en signe
de confirmation.

Si la maîtresse dit : allons, *il dit qu'il
s'est trompé*, toutes les demoiselles
retirent leurs mains, et le jeu continue.

Mais si la maîtresse dit : il soutient
que *c'est elles qui mentent*, elles doi-
vent se lever toutes.

Celles qui se trompent donnent des
gages.

Alors la maîtresse, ou bien une autre demoiselle qui la fait à son tour, recommence les interrogations comme il lui plaît, à une autre personne; un jeune homme, s'il y en a dans le jeu, toujours avec la même formalité et aux mêmes conditions : ce qui rend le jeu plus piquant, c'est lorsque celui ou celle qui interroge peut savoir ou se douter de quelque intrigue de ceux ou celles qu'il apostrophe; cela donne un ton de vérité qui intéresse doublement, et embarrasse quelquefois les répondans, qui cependant en sont quittes pour rougir un peu et donner des gages.

---

## CHAPITRE IV.

### *Des Jeux d'attrape.*

Ce genre est très-ancien, d'autant que l'on sait que la malignité a existé de tous les âges, et que même, dès l'enfance du genre humain, elle a dû précéder les sciences et les talens. Ceux-ci demandent du tems pour les acquérir, et l'autre est presque innée avec l'homme, et certes pour le moins autant avec la femme.

Il n'est donc pas étonnant qu'avant d'être en état de s'instruire mutuellement par la communication de ses talens acquis, on ait été disposé à s'attraper, puisque c'est le mot, et à rire les uns des autres.

Je vais citer quelques-uns des jeux de cette espèce, les plus usités, ou les plus faciles à jouer.

J'observerai cependant préliminairement que lorsque l'on a l'intention de s'amuser à ces jeux, il faut d'abord bien connaître la société avec laquelle on se trouve, parce que tous les esprits ou caractères ne sont pas toujours disposés à prendre les plaisanteries en bonne part. On doit surtout y mettre de la délicatesse, et bien s'assurer auparavant, et que le tour que l'on joue à la personne que l'on tourne en ridicule, ne la fâchera pas, et principalement qu'il ne lui fera pas de mal; car les plaisirs des uns ne doivent jamais tourner au préjudice des autres.

Il est vrai qu'on rencontre souvent dans les sociétés des êtres prétendans et insupportables qu'on se plaît à humilier; et d'autres si ingénus et si bonaces, qu'on ne peut s'empêcher de rire à leurs dépens, d'autant plus qu'ils vous y invitent naturellement par leur bêtise ou leur naïveté.

Mais dans ces différentes circonstances, et suivant le genre des personnages, la prudence, et même la bonté doivent toujours contenir dans de justes bornes.

## LE ROI D'ÉTHIOPIE.

Lorsqu'on joue ce jeu, il doit être convenu d'avance entre tous les joueurs, de celui qu'on voudra rendre dupe de la cérémonie. Il ne se joue que par des hommes, et les dames de la société qui veulent en être n'y sont pas actrices, mais seulement assistantes, sous le titre de dames de la cour.

Une d'entr'elles fait le rôle de la fée, protectrice du royaume.....

Les autres dames la conduisent donc avec pompe près d'un tabouret sur lequel elle monte, soutenue par les dames de la cour qui font cercle à l'entour d'elle, pour donner plus de majesté à la cérémonie.

Alors les hommes sont introduits et s'avancent à la file. Quand ils sont devant le tabouret, à quelque distance, la fée les arrête d'un geste de sa baguette, et tous s'agenouillent. Elle leur dit.... vous tous, grands et premiers du peuple que je protège, je dois nommer un roi et tous les principaux officiers de sa couronne : avancez, vous tous, avec confiance, et demandez-moi librement la place que vous vous croyez en état de remplir.

Ici tous les hommes se relèvent.

La fée continue. Prenez ce cornet, (que tient la première dame à sa gauche) il vous servira de porte-voix pour me demander à l'oreille, sans que personne vous entende, la charge qui tentera votre ambition, et je répondrai à chacun avec celui-ci.... (Une autre dame à sa droite le tient.)

Les hommes s'approchent donc l'un après l'autre. Le premier reçoit le long

cornet des mains de la dame de gauche, la porte à l'oreille de la fée, et a l'air de lui parler.

Elle répond ensuite avec gravité, en enflant sa voix, à travers le second cornet qu'elle prend : tu es exaucé, et le frappe légèrement de sa baguette. Ce premier s'incline en signe de contentement, et retourne s'asseoir sur un des sièges qui sont préparés pour autant de joueurs qu'il y en a ; plus un fauteuil au milieu, destiné pour celui qui sera roi. Après ce premier, un second s'avance de même, et parle à la fée sans être entendu, toujours avec le cornet magique, ou du moins il en fait semblant; et la fée lui répond de même, ainsi qu'à tous ceux qui le suivent, jusqu'à celui que l'on veut attraper, et que l'on a eu l'attention de faire placer le dernier de la file. Chacun des demandeurs va s'asseoir, après sa réponse reçue, sur une des chaises.

Lorsque vient le tour du dernier, celui qui est désigné pour victime, s'il demande la royauté, la fée la lui accorde d'abord; .... mais s'il demande autre chose, la fée lui dit, avec son porte-voix : la place que tu demandes est accordée, ainsi que toutes les autres de la couronne. C'est la modestie qui t'a empêché de porter tes vues jusques à la couronne elle-même, mais elle t'en rend digne; d'ailleurs personne n'a osé y prétendre, en conséquence elle t'appartient. Je vais te souffler l'esprit qui te rendra digne de régner... *Aux autres.*

Sujets, prosternez-vous devant votre maître; tous les hommes s'agenouillent près de leurs chaises: (la fée au nigaud) et toi, reconnais ton néant devant l'Être-suprême qui te protège, et ferme les yeux en signe d'humilité. Je vais t'imprimer la marque respectable de l'autorité suprême. *Aux dames de sa suite* : vous, couronnez-le.

Le nigaud ferme les yeux ; la fée qui a introduit dans son grand cornet un autre plus petit plein de noir de fumée, pendant que les dames de sa suite viennent le faire agenouiller sur un autre petit tabouret, en face de celui sur lequel elle est debout, lui souffle tout au visage, tandis qu'on lui met une couronne de papier doré sur la tête, et qu'on l'entoure de rubans.

Alors tous les sujets se relèvent, en s'écriant : *vive le roi d'Ethiopie !* et restent debout devant leurs chaises. Les dames relèvent le roi, et le conduisent par les rubans qu'elles tiennent sur le fauteuil où on le fait asseoir....

La fée descend de dessus son tabouret et avance près du nouveau roi, à qui elle dit : sire, voilà tous les grands officiers de votre couronne qui désirent vous rendre leur hommage, faites-leur l'honneur de les recevoir, et de leur accorder à chacun, par votre parole

royale seulement, un gage analogue à l'emploi qu'ils doivent remplir.

Le premier des hommes s'avance et s'incline devant le roi, en disant, suivant qu'ils en sont d'avance convenus entr'eux...

Sire, je suis le grand-maître de votre maison.

La fée demande au roi : « Que lui donnez vous ? »

Le roi répond ce qu'il veut. S'il est ignare et maladroit, on jouira de son embarras, et l'on rira de la gaucherie et de l'inconvenance de ses réponses; s'il est spirituel, au contraire, il se tirera bien d'affaire et embarrassera lui-même ses officiers, qui sont obligés de dire après, à quoi ils emploieront ce qu'il leur donne.

Par exemple, s'il dit au grand-maître de sa maison :

Je te donne les clefs de toutes les portes; naturellement le grand-maître lui

répondra : grand merci, sire ; je m'en servirai pour bien fermer vos appartemens, et n'y laisser entrer que de fidèles serviteurs...

Mais si le roi lui dit... je te donne une jalousie.... il pourra être démonté par cette trivialité... ou avec adresse et présence d'esprit, il pourra répondre: *grand merci*, sire ; je la ferai placer sur la fenêtre du boudoir de votre majesté, pour que la curiosité des indiscrets ne la trouble pas dans ses plaisirs.

Le second officier qui s'avance, dit : sire, je suis votre capitaine des gardes.

Le roi répond : je te fais présent d'une épée.

La réponse naturelle est : *grand merci*, sire ; je l'emploierai pour vous défendre contre tous vos ennemis...

Mais le roi lui dit, par bêtise, ou par malice, un autre mot inconvenant..... supposons : je vous donne une marmite, ou une bouteille de vin...

L'officier

L'officier qui doit toujours faire cadrer sa réponse et l'emploi du présent que le roi lui a fait, à ce qu'exige la qualité et le genre de sa place, lui répondra à peu près :

*Grand merci*, sire, et si je n'avais pas d'autres armes plus sûres et plus honorables, je m'en servirais encore pour votre défense, et je la casserais sur la tête du premier ennemi qui viendrait vous attaquer.

Il faut observer que malgré que celui qu'on a choisi pour roi, et par conséquent pour dupe, soit assez imbécille ou ignorant pour dire des choses tout à fait déplacées et même contradictoires, on est toujours obligé de lui répondre juste, chacun suivant son emploi, sinon l'on donne un gage.... et c'est ce qui rend quelquefois le jeu beaucoup plus piquant ; car il arrive que des personnes d'esprit et très au fait du jeu, mais d'un bon caractère et aimant à rire, se

plaisent à faire les ignorans et à laisser croire qu'on les prendra pour dupes en les nommant *roi*, et alors ils ont bien occasion de se venger, non seulement des joueurs, mais même des dames accompagnantes qui ont bien cru se divertir à leurs dépens, comme je vais le faire voir à la fin... Mais continuons...

Le troisième se présente donc en disant: sire, je suis votre maître-d'hôtel.

Le roi, oh bien! toi, je te donne... un couteau de cuisine... — Il aura bientôt fait de répondre: Ce sera pour découper les viandes que je vous ferai servir...— Ou un tourne-broche. Il dira, ce sera pour les faire rôtir. — Mais le roi lui dit: je te fais présent d'un flacon.

Le maître-d'hôtel, calculant les possibilités, répond, *grand merci*, sire. Je le tiendrai toujours rempli d'une eau dissolvante, parce que si votre majesté, par gourmandise ou par mauvaise disposition, se trouvait surprise d'une

indigestion, je pourrais la soulager au même instant. On conçoit que l'adresse avec laquelle cet officier se tire de peine en se conformant toujours exactement au dû de sa charge, lui mérite l'approbation de la société.

On peut ainsi passer en revue nombre d'emplois, comme ministre de justice, de police, des finances, général d'armée, premier ou chef des eunuques, grand-prêtre ou chef de la religion . . . . enfin, autant que l'on a de joueurs.

Mais le dernier qui se présente dit : sire, je suis votre premier valet-de-chambre, c'est moi qui dois vous aider à votre toilette.

Là-dessus le roi lui dit : eh bien! je te donne... s'il dit, par hasard, un miroir, l'autre réplique de suite : grand merci, sire, j'en ai déjà un, voyez s'il est bon, et il lui en présente un; et, pendant que le roi s'y regarde, tous les

hommes et femmes s'écrient en se moquant : « Vive, vive le roi d'Ethiopie !
» et le miroir qui le représente au na-
» turel. »

Mais si le roi lui donne autre chose, le valet-de-chambre est assujetti à répondre comme les précédens.

Si le roi a dit : je te donne une chaise percée et une seringue, il répondra aisément : sire, j'aurai soin de les tenir toujours bien propres pour l'usage de votre majesté...

Mais s'il lui dit : je te donne un mousquet, ou une arquebuse, ou une arme meurtrière enfin... Sire, pourra-t-il lui dire, et en langage gascon, pour donner plus de comique, je les serrerai précieusement tant qué botre majesté se portera bien et fera toutes ses fonctions. Mais si lé malheur y permettait qué bous fussiez constipé, et qué les fonctions y fussent interrompues, je m'en escrimerais abec si terriblément

débant bous, qué dé la pur qué jé bous férais, jé bous procurerais plus d'ébacuations qué si bous eussiez pris vingt médécines et trente labémens...

Une phrase pareille peut faire rire en attendant que le prince aille à la garde-robe; et alors le valet de chambre lui dit, car il en faut venir à la fin du jeu:

Sire, en vous remerciant de votre cadeau, je vais entrer en exercice, et commencer votre toilette. Voyez, comment vous trouvez-vous ce matin, et il lui présente un miroir... ce qui est le signal de la moquerie générale.... hommes et femmes, chacun crie: vive, vive notre roi d'Ethiopie, et sa bonne mine! pendant que le pauvre bafoué est confus de se voir tout noirci....

Mais, c'est ici où le joueur qui n'est pas vraiment dupe, et qui s'est prêté par malice à ce jeu qu'il connaissait bien, peut prendre sa revanche.

Ecoutez, dit-il, sujets, en se levant

gravement et sans mine de fâcherie, votre roi ne veut pas quitter son trône, sans vous laisser à tous des preuves de son affection et de sa royale protection.

Alors il se jette sur les femmes particulièrement, et les hommes qu'il embrasse, et contre lesquels il se frotte en les noircissant ; chacun se sauve de lui au plus vîte, et l'on finit par rire davantage de ceux qu'il a pu attraper et noircir, que de lui-même.

Quand le joueur est un sot, on ne rit que de lui.

Pour mieux attraper le roi, quand on voit qu'il est véritablement dupe du jeu, le valet-de-chambre ne lui présente pas le miroir ; mais après qu'il a fini sa réponse, la fée dit au roi : « Sire, vous avez reconnu tous vos principaux officiers ; à présent il faut que vous choisissiez une épouse, et que vous donniez une reine à vos peuples. Toutes nos dames vont venir briguer cet hon-

neur, et votre goût seul sera la loi pour tous vos sujets. » Examinez-les bien....

Alors chacune des dames vient passer devant lui, et, en s'inclinant respectueusement, lui fait un compliment en peu de mots.

Prince incomparable ! regarde ton esclave : Soleil d'Ethiopie ! jette un de tes rayons sur moi ; ô roi magnanime ! pardonne les vœux indiscrets de ton humble sujette, etc. Toutes parlent dans ce ton là. Tant que le roi n'accepte pas ou ne veut pas récompenser l'hommage de la dame et partager son amour, il reste assis sur son fauteuil, et lui offre simplement sa main à baiser ; l'une la refuse, l'autre la mord, et toutes les plaisanteries qu'elles veulent lui faire..... mais quand son inclination ou sa fantaisie le décident pour une d'elles, il se lève et lui baise la main à elle-même, en lui disant : *je te fais reine.*

Alors, celle ci lui répond, ah ! sire,

c'est trop de grace ! regardez-moi bien, et contemplez votre auguste face, et voyez si je suis digne de cet honneur ; et elle prend des mains du premier valet-de-chambre le miroir qu'elle présente au roi, et tout le monde s'écrie avec elle : vive, vive le roi d'Ethiopie ! Il est digne de régner sur les corbeaux !......

LA MAIN CHAUDE A DEUX PATIENS, *et deux Confesseurs* ou *Confesseuses.*

Ce jeu est ancien et connu, et l'attrape en est des plus simples. Cependant on y surprend encore des gens bonaces.

Il consiste à faire asseoir à côté l'une de l'autre deux dames, qui reçoivent, sur leur giron, les têtes des deux patiens, qui s'y placent en même tems ; mais un des deux, désigné pour être le souffre-douleur, est très-fermement retenu par les mains de sa dame confesseuse, pendant que l'autre, au con-

traire, est laissé libre par la sienne, et, se relevant, frappe un premier coup dans sa main et un second dans la main de l'autre son voisin, étendu en posture. Soudain il se remet sur les genoux de sa dame, et à l'air de se relever à peu près en même tems que l'autre. Tous les deux alors cherchent à deviner, dans la compagnie, les mains qui les ont frappés. Celui qu'on veut duper ne devine jamais, puisqu'il nomme toujours quelqu'un des entourans... et il se remet en place pour recevoir d'autres coups.

Au contraire, pour donner plus de vraisemblance, et mieux déguiser la tromperie, son compagnon a l'air de deviner quelquefois son frappeur... en sorte que celui qu'il nomme se met à sa place et tape dans l'autre, ce qui change la main et dépayse de plus en plus la victime, qui se trouve enfin obligée de renoncer et de demander grace.

LE DEVIN DERRIÈRE LA PORTE.

Ce jeu qui est connu aussi, dépend, comme tous ceux de ce genre, des conventions faites d'avance entre les joueurs. Celui seul qu'on veut attraper n'est pas au fait.

Pour mieux tromper celui ou celle dont on veut s'amuser, on affecte donc de le rendre, ou elle, témoin de la marche du jeu, et de la possibilité de deviner. En conséquence, une première personne se propose de bonne volonté pour commencer à prendre le rôle du devin, et va se cacher derrière une porte de l'appartement où la compagnie est réunie. Alors un homme de la société prend un homme qui se propose de même en dedans, ou une dame en prend une autre et la touche par quelqu'endroit de son vêtement, d'une manière visible à ceux qui sont dans l'appartement.... Puis, haussant la voix,

le crie à l'autre, qui est derrière la
›rte : connaissez-vous madame... *une*
*lle ?*

Le caché ou la cachée répond : *oui,*
*ès-bien*. Le questionneur ou question-
cuse continue. Connaissez-vous ses
oucles d'oreilles ? *Réponse. Oui, très-*
*ien. Demande.* Connaissez-vous ses
racelets ? *R. Oui, très-bien. D.* Con-
aissez-vous son bonnet ? *R. Oui, très-*
*ien. D.* Et connaissez-vous son éven-
ail ? *R. Oui, très-bien. D.* Et connais-
ez-vous son collier ? *R. Oui, très-bien.*
). Dites-donc à présent par où je la
iens.

On voit que celui qui n'est pas au
ait du jeu, risque beaucoup de ne pas
eviner juste en répondant au hasard ;
ais il y a une règle sûre pour les ha-
itués du jeu ; c'est que celui ou celle
ui demande à celui ou celle qui est ca-
hée, dit simplement, connaissez-vous
elle partie ? tant qu'elle ne nomme pas

celle qu'elle touche; mais, que lors
qu'elle annonce celle-ci, elle ajoute l
petite conjonction, *et*, connaissez-vous
etc. telle autre, qui est celle qu'ell
tient alors.... mais, pour empêcher d
remarquer cette légère différence, ell
nomme encore plusieurs autres obje
auxquels elle ajoute également ce mo
*et*... mais, ce n'est toujours que la pre
mière fois qu'elle l'a prononcée qui in
dique la partie qu'elle tient.

Lorsque deux ou trois joueurs on
passé pour deviner, et qu'ils ont affect
de se tromper une ou deux fois, e
de deviner l'autre, on fait passer de
hors à son tour celui qu'on veut attra
per. Comme il a vu clairement que ceu
qui sont revenus de la porte avaien
vraiment deviné, ou eu l'air de devine
juste, il ne soupçonne pas de fraude
et croit qu'il ne trouvera pas plus d
difficulté que les premiers, et il se livr
de bonne foi ... D'ailleurs, la règle d

u est que celui qui revient après avoir
viné, nomme son remplaçant... mais
n le garde exprès pour le troisième ou
uatrième. Notez que comme on donne
n gage chaque fois qu'on ne devine
as, les premiers en ont donné chacun
n ou deux exprès, pour mieux sur-
rendre notre innocent... mais son tour
enu, comme il n'est pas au fait, il ne
evine jamais, à moins du hasard le
lus rare, parce qu'on lui nomme tant
'articles, qu'il ne peut même pas les
etenir.... de sorte qu'il donne vingt
ages; ... enfin, jusqu'à ce qu'il re-
once et qu'il s'avoue *à quia*.

### LE JEU DE L'ALOYAU.

Celui-là rentre dans le genre de l'é-
quivoque, et je n'en parlerais pas, si je
ne l'avais vu jouer par des personnes
rès-honnêtes... qui voulaient rire, il
est vrai... et aux dépens de l'innocence;
mais, comme cette innocence n'y en-

tendoit rien, elle n'était ni humiliée ni scandalisée.

Voici, en peu de mots, en quoi consiste ce jeu, qui d'ailleurs est très-ancien.

Tous les joueurs sont censés reveni de la boucherie.... et se distribuent à volonté ou choisissent le morceau de viande qu'elles disent avoir acheté, en bœuf, veau ou mouton, etc.

Par exemple, elles commencent par dire, l'une : je viens de la boucherie, j'ai acheté une éclanche de mouton; l'autre, un gigot; l'autre, une tête de veau; une autre, un aloyau; une autre, une entre-côte de bœuf; celle-ci, des pieds de mouton; celle-là, une fressure; cette autre, une poitrine, et l'on s'arrange pour faire tomber à l'innocente dont on veut rire, le morceau qu'on appelle, en style de boucherie, *le combien*.

Toutes ces différentes parties adap-

ées à chacune ou chacun des joueurs, on les leur fait répéter, pour qu'ils s'en souviennent et ne se trompent pas.

Alors, celui ou celle qui doit commencer le jeu, dit, en parlant du morceau qu'il est convenu avoir acheté, J'ai l'entre-côte bien grasse.

Chacun ou chacune des suivans et suivantes doit simplement répéter, et dire, comme lui, en variant seulement et nommant la partie qu'ils ont déclaré avoir achetée.—J'ai la tête bien grasse; j'ai le pied bien gras; j'ai la fressure bien grasse; j'ai l'aloyau bien gras... et quand arrive à l'innocente qui a *le combien*... si elle n'est vraiment pas au fait, elle répond innocemment, j'ai le.... gras.... et on rit, mais en-dessous, pour ne pas l'effaroucher; et alors on recommence toujours par le premier, qui ajoute la qualité ou l'épithète qu'il veut.... J'ai l'entre-côte bien maigre; et tout le monde répète....

J'ai l'entre-côte bien serrée, etc.

J'ai l'entre-côte bien large, et on rit toujours de la dernière . . . mais toutes ces risées lui servent d'éloges, et plus on s'amuse de sa simplicité, plus on doit louer son innocence; au reste, un peu d'expérience, ou simplement d'attention, mettrait à même de dérouter les rieurs et moqueurs.... Ce serait de répéter le mot tout entier, comme elle le doit faire, ainsi que les autres, et de dire, j'ai *le combien* bien gras, bien maigre, etc. . . alors il n'y aurait plus d'équivoque. . . . Au reste, j'ai vu jouer ce jeu dans les grandes maisons de Paris: tant il est vrai qu'on veut rire, n'importe à quel prix, et aux dépens de qui que ce puisse être !

JE VOUS VENDS MON ANE

ET MA JUMENT.

Si c'est une dame qui commence, elle dit à l'homme qui est après elle :

*Je vous vends ma jument.*

L'homme répond, *par où voulez-vous que je la prenne pour l'emmener?*

La réponse de la femme doit être, *par où vous voudrez.* Si l'on ne dit cependant que ces quatre mots, l'acheteur est libre de prendre la dame par la main, par le nez, par l'oreille, et enfin n'importe. Il la fait lever, en lui disant: *venez-vous-en, belle jument, je vais vous loger;* et il la conduit ainsi dans un coin, derrière une porte, enfin où il veut, et la laisse là, en lui disant : *vous ne sortirez pas de là que vous n'ayez gagné votre avoine.*

Alors l'homme revient dans le cercle à sa place, et, s'adressant à la dame qui est après lui, il lui dit à son tour : *je vous vends mon âne.*

La dame lui demande de même, *par où voulez-vous que je le prenne?* etc.

Si l'homme répond simplement comme la première femme, *par où vous vou-*

*drez*, la dame le prend de même par où elle veut, en disant : *venez, mon bel âne*, etc. et le conduit dans un autre coin, où elle le consigne également par ces mots: *vous ne sortirez pas de là que vous n'ayez gagné votre son;* et elle revient, à son tour, vendre sa jument au cavalier qui la suit.

Mais il y a une façon d'éviter l'attrape et l'emprisonnement, c'est d'ajouter un simple petit mot en avant de la réponse, et de dire : *Ah ! par où vous voudrez. Oh ! par où vous voudrez. Dame ! par où vous voudrez. Certes ! par où vous voudrez*, etc. Ceux et celles qui ne sont pas au fait de cette rubrique, sont conduits en réclusion, et, pour en sortir, doivent exécuter chacun une pénitence que ceux qui seront restés francs leur ordonneront à la fin du jeu.

Pour régler toute la marche, et juger toutes les réponses valables ou condamnables, un de ceux qui savent le jeu,

e charge de le commencer en annonant à tous les joueurs : *Mesdames et Messieurs, ânes et jumens à vendre; procédons à l'encan.* Puis il fait signe à un ou à une des dames ou des hommes, et lui dit : Monsieur ou Madame, *offrez votre bête....*

Quand le répondant ou la répondante a oublié le mot de grace, qui est donc, *oh! ah! dame! certes!* ou autre pareil, le juge prononce, de dessus son fauteuil, à la tête du cercle, l'arrêt fatal, *en fourière.*

Alors on conduit le délinquant ou la délinquante comme je l'ai déjà dit.

Au contraire, quand on a répondu conformément aux règles du jeu, le juge dit : *laissez-le à l'écurie.* De sorte qu'à la fin, tous ceux qui sont restés à l'écurie, c'est-à-dire qui sont encore sur leurs chaises, font venir pardevers eux, au milieu du cercle, chacun de ceux qui sont en fourière, et ont le droit de lui com-

mander une pénitence à volonté, qu l'autre doit accomplir de suite. Aprè quoi, il s'assied avec eux, et ordonn de même une pénitence à ceux qui re viennent après, jusqu'au dernier, pa qui se termine la séance.

Ce jeu est drôle par la position de tous les différens prisonniers en fourrière à chaque coin de l'appartement, et dont on peut varier les attitudes, et les rendre plaisantes, suivant l'idée du conducteur, qui est le maître de les placer à sa fantaisie . . . sur une table, ou dessous, dans un coin, debout, assis, devant la cheminée, étendu sur un sopha, même à genoux, une main étendue le long du mur... enfin, en telle posture qu'il lui plaît d'imaginer, et dans laquelle on est obligé d'attendre la fin du jeu, jusqu'à ce que le juge les appelle pour exécuter leurs pénitences.

---

## LE PRINCE DÉPOUILLÉ, ou *les Voleurs*.

Ce jeu très-ancien, et qui peut n'être qu'amusant, lorsque par décence on se retient dans les bornes honnêtes, peut devenir très-saugrenu quand la société est d'un ton à se permettre ce qu'on appelle des *licences un peu fortes*.

On en jugera par l'explication.

Un personnage de la société est désigné par le sort pour faire le prince ou la princesse... tous les autres sont censés des voleurs qui l'ont rencontré ou enlevé; et un d'entr'eux qui sait bien le jeu et qui fait le chef des voleurs, pour commencer, dit, à un de sa troupe: *amène le prince sur ce siège*.

Alors le voleur désigné va prendre le prince hors du cercle, ou si c'est une femme, princesse, le chef aura indiqué une femme de même... et l'amène

avec bien de la politesse sur le siège où on le fait asseoir.

Le chef dit à son voleur : « Présentement, comme il faut que chacun vive de son état, nous allons dépouiller monseigneur, ou cette belle et noble dame ; mais comme il faut aussi conserver toujours les égards que l'on doit aux rangs illustres.... souviens-toi de ne pas manquer de respect à monseigneur ou à madame....

Le voleur répond, *je n'y manquerai pas.*

Alors le chef lui dit : ôte le chapeau de monseigneur.

Le voleur, avant de lui toucher, doit dire : *oserai-je, monseigneur ?*

Le chef lui répond : *osez.*

Alors le voleur ôte le chapeau du patient, et le met par terre à côté de lui au milieu du cercle..... et ainsi de toutes les choses, ornemens, vêtemens, ou autres que le chef lui ordonne ; et

le patient est tenu de se laisser faire sans rien dire.....

Mais le voleur qui dépouille doit observer une formalité qui fait toute la finesse du jeu ; c'est qu'avant d'ôter au patient aucune pièce de son ajustement, il doit toucher sur lui la pareille, dès que le chef lui a dit : *osez*. S'il y manque, par distraction, vivacité, ou ignorance du jeu, le chef l'arrête, en s'écriant : « *profanation !* »

Et le voleur se remet à la place du patient sur le siège, pour être dépouillé à son tour. Alors le chef dit au prince de ramasser les effets, ou ajustemens qu'on lui avait déjà ôtés, et de nommer pour déshabiller l'autre, celui qu'il voudra des voleurs et voleuses... qui se lèvent à la nomination du prince, et dont il prend le siège.

Le chef recommence à donner ses ordres... et l'on fait ainsi quelques variations d'un sujet à l'autre, jusqu'à ce

que l'on parvienne à faire mettre sur le siège le pauvre diable dont on veut s'amuser.... Alors, on le dépouille impitoyablement, jusqu'à le mettre quelquefois dans un état scandaleux... Mais alors c'est à la prudence et à la délicatesse des joueurs à décider où ils doivent s'arrêter..

Ordinairement, les dames demandent grace, quand le dépouillement commence à devenir trop complet . . . et le pauvre patient volé en est quitte pour la peur, et pour une pénitence qu'il est obligé d'accomplir à l'ordre de chacun des personnages de la société.

Il y a encore nombre de ces jeux; mais, outre qu'ils rentrent tous à-peu près les uns dans les autres, et que ce n'est guère la peine d'en faire des articles à part... je pense que la sagacité des lecteurs y suppléera, et, qu'à l'aide de ceux que j'ai détaillés ici, dans les différens genres, chaque amateur pourra

d

de lui-même, s'amuser et s'essayer à en inventer d'autres, de la classe qui lui plaira le mieux.

---

## CHAPITRE V.

### *Des Pénitences.*

Après le détail de tant de jeux qui font donner des gages, je dois donner aussi une idée des pénitences que cette belle dame de Paris et ce malicieux gascon nous imposaient pour les retirer.

Je dois avouer que l'auteur du livre qui a paru avant le mien, en ayant déjà rapporté beaucoup de très-agréables et spirituelles, le détail des miennes va se trouver nécessairement très-raccourci; mais pourvu que j'en indique quelques-unes d'un genre nouveau, j'aurai rempli mon but, et satisfait encore la curiosité du lecteur.

En voici donc d'un genre dont il n'a pas donné d'exemple.

Elles tiennent au genre spirituel et d'intérêt... car, il a très-bien défini

qu'il y en avait de différentes classes, de désagréables, d'amusantes et de fatigantes...

J'observerai que le choix de ces diverses pénitences doit être combiné aussi eu égard aux genres des jeux que l'on a joués..., et que l'on ne doit, par exemple, infliger des pénitences qui exigent de l'esprit et de la pénétration ou des connaissances, que pour les gages qui ont été donnés dans les jeux d'esprit, parce qu'il est censé que les joueurs qui s'y sont exercés, sont plus capables que d'autres de s'en acquitter avec avantage, et à la satisfaction des auditeurs et d'eux-mêmes; car il serait ridicule d'exiger plus d'esprit d'un homme ou d'une femme pour retirer son gage à un jeu de simple mouvement, qu'il ne lui en a fallu, par exemple, pour dire : *neuf, je retiens mon pied de bœuf.* Mon opinion est qu'à ces jeux-là, la pénitence doit être ana-

logue au genre d'exercice qu'on a fait en jouant, et à celui ou celle qui s'est laissé prendre au pied de bœuf; j'ordonnerais, je suppose, en été surtout, de m'attraper neuf mouches, plus ou moins, à la *volée*.

Au contraire, à la suite de tous les jeux d'esprit, on doit s'acquitter en même monnaie que celle à laquelle on est resté court. C'est une jouissance de plus pour les auditeurs, et une satisfaction pour le joueur qui répare ainsi son honneur.

Notre gascon nous ordonnait toujours de faire des proverbes, et notre charmante dame de remplir des bouts-rimés.

Je vais en rapporter quelques-uns.

*Exemple des proverbes.*

PREMIER PROVERBE.

On disait à un pénitent : faites-nous un proverbe sans parler. Le pénitent

prenait deux ou quatre flambeaux avec des bougies allumées, les posait sur une table, présentait une épingle à un homme ou une dame de la société, qu'il faisait asseoir à cette table devant lui, et poussant une autre épingle contre celle de l'adversaire, jouait ainsi quelques minutes sans rien dire.

Quand enfin on lui demandait : *eh bien! qu'est cela?* C'est un proverbe, répondait-il. *Quatre bougies qui brûlent pour gagner une épingle....* Ça veut dire que *le jeu n'en vaut pas la chandelle.*

IIe PROVERBE.

L'ordonnateur disait au pénitent : *faites-nous un proverbe sans parler aussi, et à vous tout seul.* Le pénitent se mettait à danser, tantôt sur un pied, tantôt sur deux, et sans presque bouger de place.

On lui demande : *eh! que faites-vous? on vous demande un proverbe.*

Eh bien! je vous le fais, vous voyez bien. *Toujours va qui danse.*

IIIe. PROVERBE.

L'ordonnateur. Je veux que vous me fassiez entendre un proverbe en un seul mot.

Le pénitent. C'est très-facile... Alors, il lui crie, *oui* ou bien *non.*

L'ordonnateur. Qu'est-ce que cela signifie?

Le pénitent. Un bon proverbe. *Il n'est qu'un mot qui serve.*

IVe. PROVERBE.

On en demande un autre sans parler.

Le pénitent lui présente deux gants.

L'ordonnateur ou ordonnatrice. Que voulez-vous dire par là?

Le pénitent. Vous devriez deviner. *Les deux font la paire.*

Ve. PROVERBE.

Le pénitent s'approche de l'oreille de l'ordonnateur, et lui crie: *m'entendez-vous?* L'ordonnateur répond, *oui.* Le

pénitent lui tire son chapeau et fait une belle révérence ; et chacun conçoit que cela veut dire : *à bon entendeur, salut.*

VIe. PROVERBE.

Le pénitent demande des cerises, ou tel autre fruit de la saison, amandes, raisins . . . il en choisit quelques-uns, les présente à l'ordonnateur, en lui disant : comptez-les.

L'ordonnateur les compte, haut ou bas, et lui dit : c'est fait. . . . Alors le pénitent les mange, et dit à l'ordonnateur : ma pénitence est faite et mon proverbe aussi.

L'ordonnateur. Lequel donc ?

Le pénitent. *Brebis comptées, le loup les mange.*

VIIe. PROVERBE.

Le pénitent à l'ordonnateur. Si l'on vous offrait une mauvaise femme, une huître gâtée, ou un œuf pourri, que choisiriez-vous ?

L'ordonnateur. Parbleu ! ni l'un ni l'autre.

Le pénitent. Je suis quitte. Cela veut dire, *que le meilleur n'en vaut rien.*

VIII^e. PROVERBE.

Il prend un morceau de papier ou une carte, et fait trois *ı ı ı* de suite avec une plume ou un crayon, et les montre à l'ordonnateur, en disant : *qu'est cela?*

L'ordonnateur. *Ma foi, je n'en sais rien.*

Le pénitent reprend, et fait trois points dessus *i i i* et les lui remontre. Alors, l'autre dit . . . oh ! à présent ce sont des *i*.

Le pénitent. Voilà mon proverbe, *il faut mettre les points sur les* i.

IX^e PROVERBE.

Le pénitent. Qui voulez-vous que je vous présente de ces messieurs... nommez-m'en un. L'ordonnateur nomme celui qu'il veut. Le pénitent lui en amène un autre. L'ordonnateur dit :

*ce n'est pas celui-là*. Eh bien! reprend l'autre, c'est mon proverbe, *j'ai pris Pierre pour Paul*, ou *Martre pour Renard;* ou plus trivialement, s'il veut rire, *mon cul pour mes chausses.*

X[e]. PROVERBE, *encore dans le genre trivial.*

Le pénitent fait un pet avec la bouche. L'ordonnateur se récrie : *quelle vilainie est-ce là?* Le pénitent; c'est un bel et bon proverbe. C'est *péter plus haut que le cul.*

On voit par tous ces exemples, qu'il est fort aisé de former ainsi des proverbes à l'impromptu. Les sujets sont même si multipliés, qu'on en pourrait faire un jeu. Chacun des joueurs et joueuses serait obligé d'en faire un à son tour, et, quand il ne serait pas jugé juste par la société, on donnerait un gage.

---

Je ne donne pas d'exemple de charades, parce que l'on a pu en voir dans

le premier Savant de Société ; mais, comme il n'y a pas été inséré des bouts-rimés, je vais en citer ici quelques-uns... On sait que cet exercice consiste à former sur-le-champ autant de vers que l'on a fourni de mots rimans ensemble. Celui ou celle qui en ordonne pour pénitence, doit avoir soin de les choisir les plus baroques et les plus opposés possible, pour que la difficulté soit plus grande à en former un sens raisonnable...

Lorsque le pénitent ou la pénitente surmonte cet obstacle et s'en tire avec facilité et adresse, il reçoit des complimens, et, dans le cas contraire, il est honni et vilipendé... au demeurant, on ne lui rend toujours son gage que lorsqu'il a rempli sa tâche bien ou mal, et jusque-là il ne peut participer à aucun des amusemens de la société.

En voici quelques-uns de ceux qui furent commandés dans nos assemblées par notre aimable institutrice.

*Premier exemple de bouts-rimés.*

Le premier quatrain qu'elle proposa à remplir à un jeune homme fort spirituel, et qu'elle ménagea en ne lui donnant pas des mots difficiles, exprès pour nous mettre au fait de ce genre, roulait sur ces quatre :

Baiser,
Léger,
Homme,
Pomme.

Le jeune homme que la beauté et l'amabilité de cette charmante dame inspiraient encore mieux que son Apollon, lui répondit sur-le-champ :

Votre bouche vermeille appelle le *baiser* :
Zéphir, en vous voyant, ne serait plus *léger* ;
Mieux qu'Eve vous auriez séduit le premier *homme*,
Et le berger Pâris vous eût donné la *pomme*.

*Autre exemple de mots faciles.*

Vous déplaire, Babet, ferait tout mon *malheur* ;
Cette seule pensée, hélas ! me fait *horreur* !
Vos attraits séduisans inspirent la *constance*,
Et l'amour près de vous marche avec la *décence*.

Mais comme ce sont les mots donnés qui commandent la tournure de la phrase, il s'en trouve de différens tons.

### *Autre exemple.*

Vous êtes belle, Iris;... mais, ainsi que *Junon*,
Vous êtes fière, et comme un vil *torchon*
Vous traitez votre amant !... il vous semble un *profane*,
Et vos rigueurs l'ont rendu *diaphane*.

### *Autre.*

Point n'ai besoin du flambeau de *l'amour*,
Point ne veux son brandon pour allumer mon *four*;
Pour m'échauffer l'hiver, point ne prends de *capotte*,
Tout est en feu chez moi, quand je vous vois, *Charlotte*.

Il en est de plus piquans.

### *Autre.*

Je laisserais pour toi, la belle, au roi de *Garbe*,
Et donnerais à ton *patron*
Jusqu'au dernier poil de ma *barbe*,
Pour en avoir un seul de ton joli *jambon*.

### *Autre.*

Malgré maintesbeautés que l'on voit au *théâtre*,
A vous servir toujours, mon cœur *s'opiniâtre*;
Et, dussiez-vous trouver le mot un peu *bouffon*,
Pour ne pas vous aimer, il faut être *chapon*.

### *Autre.*

Je voudrais, entre nous, faire une *confrairie*,
Où, sous ton bon plaisir, je ferais le *pari*
De te fêter le jour, comme étant ma *Marie*,
Et te servir la nuit, comme étant ton *mari*.

### *Autre exemple de mots embarrassans et difficiles à retourner.*

Quand même tu serais, ô ma chère *Manon*,
Contrefaite de corps, et sale, et (1) *suppurante*,
En voyant de candeur ton ame *transparente*,
Vénus auprès de toi me semblerait *guenon*.

Je crois que la dame doit bien ici un remerciement.

### *Autre.*

En voici un plus difficile, parce qu'il est double ; mais quand c'est une jolie femme qui commande, un bon payeur n'est pas en peine pour redoubler sa besogne.

---

(1) Certes le mot n'est pas propre ! mais si la malice d'une femme lui a fait choisir exprès... n'est-on pas obligé de l'employer? je pourrais citer des exemples bien plus forts de leurs malins commandemens....

Quel plaisir j'ai dans ce moment de *fête*,
De partager avec toi ce *séjour* !...
Si tu voulais devenir ma *conquête*,
Que de tributs j'offrirais à *l'amour* !...
Pour te prouver la plus vive *tendresse*,
Je ne voudrais de témoin que ton *lit* ;
Et dans tes bras redoublant mon *ivresse*,
Le plus beau jour ne vaudrait pas ma *nuit*.

## *Autre.*

Si Daphné vous reçoit un soir dans sa *ruelle*,
N'allez pas de Cythère éveiller le *tambour* ;
Mais, ardent et discret auprès de votre *belle*,
Travaillez en silence et célébrez *l'amour*.

## *Autre dans le goût baroque.*

Pour célébrer sa belle, aucun ton n'est *baroque*,
Pour elle on donnerait sa dernière *breloque* ;
Contre le diable même on serait Saint *Michel*,
Un ruban de sa part vaudrait un *arc-en ciel*.

## *Autre de même.*

Quand on serait plus grossier qu'un *étrusque*,
Que pour tout bien l'on n'aurait qu'un *sabot*,
Et pour amante une vieille *chérusque*,
L'amour vous polirait comme avec un *rabot*.

## *Exemples dans le goût plus gaillard.*

Une dame qui ordonnait, dit au pé-

itent de supposer un chaircuitier faisant un compliment à sa femme, et elle lui donna ces mots :

Boudin,
Grenouille,
Grouin,
Andouille.

Le jeune homme était donc obligé de faire parler ses acteurs suivant leur état, et d'employer les mots de commande. Voici ce qu'il écrivit :

Près de toi, dit Lucas à Cathau, mon *boudin*
S'enfle en sa peau, comme fait la *grenouille;*
Moi, dit Cathau, quand je vois ton *grouin*,
Je ne songe à rien plus, Lucas, qu'à ton *andouille.*

Et croyez que la compagnie ne blâma pas l'impromptu.

---

Une autre dame, un jour qui était la fête de son mari, qu'on célébrait à la campagne dans un quartier très-aride, et où l'on n'avait presque pas pu trouver de fleurs, donna ces mots à un de

leurs amis, pour en composer un com
pliment :

Don,
Chardon,
Pique,
Baudet,
Bouquet,
Prolifique.

Voici comme l'ami se tira d'affaire.

Je voulais, cher Pierrot, de fleurs te faire un *don ;*
Mais ce maudit terrein n'offre que du *chardon :*
Or, craignant que ce mets ne te choque ou te *pique,*
D'autant plus, qu'entre nous, tu n'es pas un *baudet,*
Et n'ayant à t'offrir que des vœux pour *bouquet,*
Je te souhaite, ami, sa vertu *prolifique.*

Pense-t-on que ce bouquet-là ne valût pas bien tous les autres?

---

Dans ces circonstances, quand la société est en humeur de rire, et surtout que le dessein est prémédité d'embarrasser les jeunes pénitens pour se moquer d'eux après..., je crois qu'il faut jouer le proverbe d'*à bon chat bon rat,*

plutôt que de rester sot; et avec de la facilité et de la hardiesse, on peut démêler sa fusée.

On proposa un jour à un jeune homme, à qui l'on connaissait ces deux qualités, douze mots très-ridicules, et combinés de manière à le dérouter ou à lui faire dire sottise.

Je les rapporte ici avec la manière dont il les remplit.

*Douzain, impromptu pour pénitence.*

On dit que Jeanneton bien lestement les *croque*,
Que dès qu'elle vous voit, elle saute à la *loque*,
Qu'elle s'en joue enfin comme du rat le *chat*.
Je fus la voir un jour, et sans paraître *plat*,
Je me mis dès l'abord à prendre sa *citrouille*.
Quel est, dis-je, l'endroit, la belle, où je me *mouille* ?
Mon cœur, c'est le séjour des plaisirs et des *ris*.
Curieux de savoir s'il y avait des *plis*,
De la fille déjà je tâtonnais le *ventre*,
Lorsqu'en maître à l'instaut, sans frapper, l'époux *entre* :
Au seigneur est l'honneur... je tournai le *talon*,
Et fus confire ailleurs mon pauvre *cornichon*.

Si l'on trouve ces vers saugrenus, je

demande à qui la faute... si c'est au pénitent obligé d'enchâsser les rimes, ou à l'ordonnatrice qui a choisi les mots. Pardon, mesdames, si je prends contre vous la défense de mon sexe... Au surplus, vous savez bien qu'il y a de petits faux-fuyans.... quand on se doute que les rimes commandées nécessiteront quelques détails trop libres, on ne les prononce pas tout haut, mais on les lit tout bas; on les passe ensuite à ses amis mystérieusement, et l'on sourit ensemble en tapinois.

---

On donne encore des bouts-rimés en commandant de faire un compliment sur des mots désobligeans.

Par exemple, une dame donne à un cavalier :

Haine,
Chaîne,
Trahison,
Poison.

Pour les remplir à son honneur, il écrira :

Je ne redoute rien, Iris, que votre *haine* ;
Je veux jusqu'au tombeau vivre dans votre *chaîne* !
Plutôt que de vous faire ombre de *trahison*,
Je me poignarderais, ou prendrais du *poison*.

On vous ordonne ceux-ci en l'honneur d'un homme :

Méchant,
Intrigant,
Fourbe,
Tourbe.

On peut mettre...

Vos vertus font partout la leçon au *méchant*,
Vous savez démasquer le fourbe et l' *intrigant* ;
Qui dira mal de vous, je le déclare *fourbe*,
Et je veux qu'on l'étouffe en un grand feu de *tourbe*.

Une dame donna ainsi une fois à un jeune homme qui n'était pas trop endormi, huit mots à employer à son endroit :

Métier,
Cuisinier,
Maltotier,
Perruquier,

Guerrier,
Grenier,
Chaircuitier,
Savetier.

Voici le huitain qu'il en composa :

Je voudrais, pour vous plaire, avoir plus d'un *métier.*
Pour vous bien régaler, être bon *cuisinier*,
Pour vous donner de l'or, opulent *maltotier*,
Pour vous bien bichonner, habile *perruquier*,
Pour soutenir vos droits, un valeureux *guerrier*;
Auteur, je vous ferais des vers dans mon *grenier*;
Vous auriez mes jambons, si j'étais *chaircuitier*;
Et pour vous mettre un bout, je serais *savetier.*

*Autres genres de pénitences.*

On donne aussi des mots pour faire des charades, et, pour qu'elles soient plus intéressantes, il faut les mettre en vers.

*En voici quelques exemples.*

On vous dit le mot tout bas, afin que la société puisse avoir après le plaisir de deviner.

## I<sup>ere</sup> Charade sur *Char-don*.

Mon premier fait du bruit, mon second fait plaisir;
Là, mon tout fait honneur; ailleurs, il fait mourir.

## II[e] sur *Cou-vent*.

Mon premier, cher lecteur, est bien près de ta tête,
Mon second fait vacarme, amène la tempête;
Et mon total, séjour de la tranquillité,
Nous offre des vertus l'asyle respecté.

## III[e] sur *Mois-son*.

Mon premier pied revient douze fois tous les ans,
Mon second, comme on dit, fuit sur l'aile des vents;
Et l'on conçoit une belle espérance,
Quand mon total nous promet abondance.

## IV[e] sur *A-mi*.

Une voyelle en chef, cherche une note encor,
Et mon tout, cher lecteur, va t'offrir un trésor.

## V[e] sur *Four-mi*.

Mon premier nous fournit le pain que nous mangeons,
On compte à mon second six sœurs dans la musique;
Mon tout, par une active et sage politique,
Prévient dans le beau tems les mauvaises saisons.

## VI[e] sur *Mou-lin*.

On mange en ragoût mon premier,
On se vêtit } de mon dernier;
*ou* On se revêt }
Et dans mon tout, une humble créature
Porte le fond de notre nourriture.

VII^e sur *Pois-son.*

Mon premier pied vous offre un végétal,
Et mon second nourrit maint animal;
Mon total, quoique bon, est toujours maigre chère
Par la raison qu'il vient de mer ou de rivière.

VIII^e sur *Ver-tu.*

Homme, dans un seul mot, quel avertissement!
Jeune ou vieux, mon premier t'attend au monument;
Pauvre ou grand, mon second te nomme également;
Vivant ou mort, mon tout est ton seul ornement.

IX^e sur *A-dieu.*

On commença par mon premier,
Lecteur, pour vous apprendre à lire;
Vous retrouvez dans mon dernier
Le monarque absolu de tout ce qui respire....
Et mon tout est un mot qu'on dit à ses amis,
A Bordeaux les trouvant, les quittant à Paris.

## *Autres pénitences par lettres.*

On dit à quelqu'un: faites-nous une histoire, en ne vous servant que de lettres simplement et sans former des mots.

*I^er Exemple.*

On écrit:

*l. n. n. e. o. p. y... l. i. a. t. t.... l. i. a e. t. l. v... l. i. a. v. q... l. i. a. d. c. d.*

Cela veut dire :

*Hélène est née au pays grec, elle y a tété, elle y a été élevée* (c'est-à-dire, nourrie,) *elle y a vécu, et elle y a décédé.*

*IIe Exemple.*

*g. e. t. a. b... g. e. t. e. q. i. e... g. e. t. o. q. p... g. u. e. p... g. u. e. q... g. e. t. l. v... g. e. t. a. b. c... g. h. e... g. k. c... g. m. e... g. h. t... g. p. i. e... n. u. j. r. s. t...*

Cela signifie :

*J'ai été abbé, j'ai été écuyer; j'ai été occupé. J'ai eu épée, j'ai eu écu; j'ai été élevé* (en honneur,) *j'ai été abaissé. J'ai haché, j'ai cassé... J'ai aimé, j'ai acheté, j'ai payé, et nu j'y ai resté.*

On connaît cette tragédie de l'alphabet.

*A. b... c. d... e. f... g. h... i. k. l... m. n. o... p. q. r. s. t. u. v. x. y... z... et.*

Voici l'explication.

Un prince entre avec ses quatre gar-des, et un religieux du pays, traître e luxurieux, qui a été saisi dans l'appar-tement de la princesse.

Le prince dit au bonze, moine ou prê-tre... *abbé*, *cédez*... puis, regardant l capitaine des gardes, il l'appelle *eh eff* celui-ci avance et répond en montran son arme, *j'ai hache*. Le prince ajoute en montrant le prêtre, *Ikael aime* *Héno*, qui est la princesse. *Pécu est* *resté*, (c'est un adjoint du prêtre) et en faisant signe aux quatre gardes, *hu* *vé ixe ygrèque*, ce sont leurs noms, en montrant le bonze et faisant mine de lui couper la tête, *zède*... et signe de le jeter à l'eau ou au feu *et* et cétéra.

*Autres pénitences.*

Une dame vous demande : sauriez-vous employer, pour me faire plaisir, trois choses que je vous nommerai ?

On

On répond, oui. Quelles sont ces trois choses ?

Supposons qu'elle vous dise :

C'est une souricière,
une hallebarde
et une chaise percée... qu'en feriez-vous ?

On voit qu'elle a cherché exprès trois choses ridiculement assorties, pour vous embarrasser davantage.

On peut cependant répondre :

« Ma belle dame ! je tendrais conti-
» nuellement la souricière pour attra-
» per toutes les souris qui peuvent vous
» empêcher de dormir, ou ronger vos
» hardes. Je garnirais bien proprement
» et douillettement la chaise percée,
» pour que vos belles et délicates par-
» ties postérieures se reposent plus
» mollement dessus, quand vous vou-
» driez vous en servir... et j'irais avec
» la hallebarde attaquer et détruire tous
» vos ennemis, s'il est possible qu'une
» aussi aimable dame que vous en ait. »

Cet exemple suffit pour indiquer comment on peut tirer parti, même des choses qui semblent prêter le moins à la galanterie. Il ne faut qu'avoir de l'imagination et de la présence d'esprit.

*Autre manière de pénitence.*

Une dame vous dit : je vais vous écrire des lettres à ma volonté, et de chacune vous formerez un mot, de sorte que le total de ces mots soit un compliment pour moi ; et elle vous écrit, je suppose :

*p. c. a. m. d. l.*

Alors vous disposerez vos lettres sur le papier en hauteur, comme ici dessous, et vous formez le mot à chaque.

*Exemple.*

*p.* par
*c.* charité,
*a.* accordez-]
*m.* moi
*d.* de
*l.* l'amour.

*IIe Exemple.*

On vous a donné celles-ci :

*e. d. d. v. r. j. v. a. t.*

Vous les arrangez ainsi :

*e.* en
*d.* dépit
*d.* de
*v.* vos
*r.* rigueurs,
*j.* je
*v.* vous
*a.* aimerai
*t.* toujours.

*IIIe Exemple contraire.*

Un cavalier de la compagnie vous commande de dire une dureté à une dame, et vous donne ces lettres :

*q. v. m. p. h. m. d. e. d. v. a.*

*q.* quoique
*v.* vous
*m.* me
*p.* paraissiez
*h.* haïssable,
*m.* mon

*d.* destin
*e.* est
*d.* de
*v.* vous
*a.* aimer.

Dautres fois, pour exercer davantage la patience et le génie du cavalier, on lui proposera, lorsqu'il aura un autre gage à retirer, de remplir les mêmes lettres dont il s'est servi à faire un éloge ou un compliment pour la dame, à lui composer au contraire une épigramme, et certes la difficulté deviendra double, tant à cause de la répétition d'un travail qui a déjà occupé son idée, que parce que la galanterie doit lui rendre le blâme plus pénible que la louange. Il faut pourtant qu'il en sorte.

*Exemple sur les premières lettres données.*

| *Pour compliment.* | *Pour blâme.* |
| --- | --- |
| *p.* par | *p.* perfide |
| *c.* charité, | *c.* Clarisse ! |
| *a.* accordez- | *a.* allez |

| | |
|---|---|
| *m.* moi | *m.* mourir |
| *d.* de | *d.* de |
| *l.* l'amour! | *l.* langueur. |

## *Exemple sur les secondes lettres.*

| *En compliment.* | *En épigramme.* |
|---|---|
| *e.* en | *e.* ennuyé, |
| *d.* dépit | *d.* dégoûté, |
| *d.* de | *d.* Dorval |
| *v.* vos | *v.* va |
| *r.* rigueurs, | *r.* renier, |
| *j.* je | *i.* indigne, |
| *v.* vous | *v.* votre |
| *a.* aimerai | *a.* amour |
| *t.* toujours. | *t.* trompeur. |

## *Autre pénitence.*

*Acrostiche impromptu* en prose, *sur un mot de commande.*

Une dame demande au cavalier : pourquoi m'aimez-vous par le mot de *bonheur?*

Le cavalier qui doit lui trouver une belle qualité sur chaque lettre, répondra.... parce que vous êtes

B . . . . belle.
O . . . . obligeante.
N . . . . naturelle.
H . . . . héroïne.
E . . . . éclairée.
U . . . . uniforme.
R. . . . . reconnaissante.

*Exemple contraire sur les mêmes lettres.*

Si elle vous demande pourquoi me haïssez-vous par le mot de *bonheur?*

*Réponse.* Parce que vous êtes

B . . . . bavarde.
O . . . . outrageuse.
N . . . . négligente.
H . . . . hautaine.
E . . . . étourdie.
U . . . . ulcérée.
R. . . . . récalcitrante.

On peut varier ainsi en demandant par tel mot qui vient à l'idée, en observant seulement, pour la commodité du répondant, que pour les lettres qui ne fournissent pas beaucoup de noms de

qualités bonnes ou mauvaises, comme, par exemple, l'*u*, on peut le prendre comme *consonne* ou comme *voyelle*.

*Autre pénitence.*

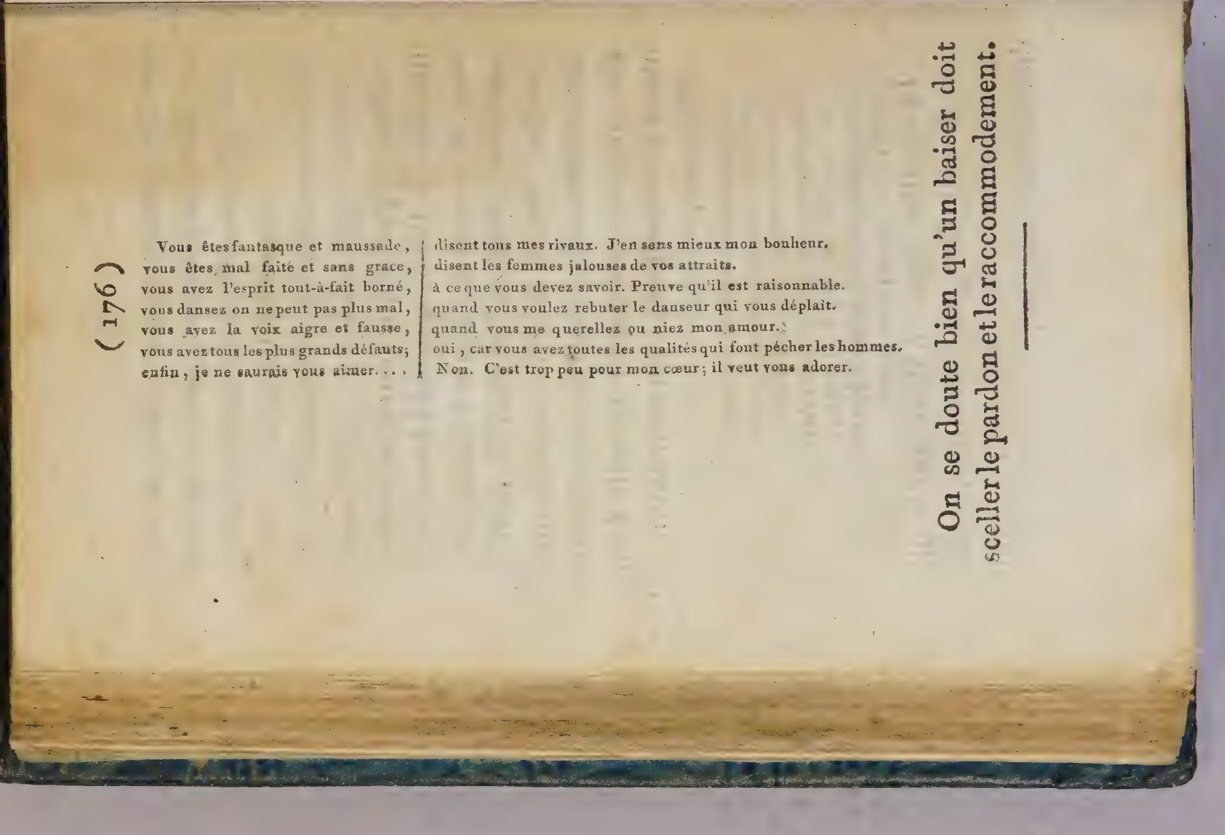
On commande une lettre à double sens.

Par exemple. La dame dit au cavalier: « On m'a rapporté que vous m'aviez écrit des injures. J'ai de la peine à le croire de vous. Mais la lettre ayant été déchirée, on m'en a remis seulement la moitié. La voici. Pourriez-vous vous justifier des méchancetés qu'elle contient?... » et elle lui remet un papier où elle écrit avant à demi-ligne, comme il suit :

Madame,

Vous êtes fantasque et maussade,
vous êtes mal faite et sans grace,
vous avez l'esprit tout-à-fait borné,
vous dansez on ne peut pas plus mal,
vous avez la voix aigre et fausse,
vous avez tous les plus grands défauts;
enfin, je ne saurais vous aimer....

Le cavalier reprend. Pour me disculper, je n'ai plus qu'à vous achever les lignes, vous me jugerez ensuite; et il écrit comme ci-après.





| | |
|---|---|
| Vous êtes fantasque et maussade, | disent tous mes rivaux. J'en sens mieux mon bonheur. |
| vous êtes mal faite et sans grace, | disent les femmes jalouses de vos attraits. |
| vous avez l'esprit tout-à-fait borné, | à ce que vous devez savoir. Preuve qu'il est raisonnable. |
| vous dansez on ne peut pas plus mal, | quand vous voulez rebuter le danseur qui vous déplaît. |
| vous avez la voix aigre et fausse, | quand vous me querellez ou niez mon amour. |
| vous avez tous les plus grands défauts; | oui, car vous avez toutes les qualités qui font pécher les hommes. |
| enfin, je ne saurais vous aimer.... | Non. C'est trop peu pour mon cœur; il veut vous adorer. |

On se doute bien qu'un baiser doit sceller le pardon et le raccommodement.

## CHAPITRE VI.

### *Jeux et amusemens des Nègres.*

CETTE espèce d'êtres humains, pareils à nous, sauf la couleur, mais égaux par leurs différens sens, mesure uniforme de leurs jouissances comme les nôtres pour nous.... mais abrutis et détériorés par le joug humiliant de l'esclavage que nous leur imposons, ne peuvent avoir dans nos Colonies la finesse d'esprit, ni la fertilité d'imagination, ni la variété de connaissances que nous procurent, et notre éducation soignée, et la fréquentation des sociétés instruites, plus ou moins, dans tous les différens genres.... Libres dans leurs forêts, ils ont comme nous, et quelquefois même plus que nous, l'énergie de leur nature, et une gaîté franche entretenue continuellement par l'insouciance, l'indépendance, l'absence, ou, si je puis le

dire, l'*inconnaissance* de tous les besoins qui nous occupent, et l'exemption de la plupart des maladies qui nous tourmentent. . . . Manger pour se nourrir et vivre, dormir pour se reposer, sont leurs deux seules occupations obligées, et tout l'intervalle de tems qui leur reste, est employé par eux à égayer les momens de leur existence.

Ils ont su imaginer, sans grande étude, des instrumens simples et rustiques, soit garnis de boyaux d'animaux, soit de filets d'écorce d'arbre qu'ils pincent; soit de fruits séchés et vidés, qu'ils remplissent de petits cailloux qu'ils secouent. . . . soit de cornes d'animaux dans lesquelles ils soufflent, soit de coquillages qu'ils enfilent et agitent les uns contre les autres. . . . ; et de tous ces divers objets ils tirent des sons plus ou moins bruyans, mais qui enfin tels qu'ils soient, leur tiennent lieu de notre plus savante mélodie.... D'au-

tres fois aussi leurs cris leur servent de musique, et ils dansent et gambadent à la voix aussi gaîment que nos élégans et intéressantes de nos faubourgs dansent dans nos guinguettes aux sons discordans des violons de nos orphées des Quinze-Vingts.

Mais je ne parlerai pas ici de leurs amusemens dans les bois de leur pays. Ce serait la matière d'un ouvrage plus étendu, et je dois me renfermer dans les bornes de celui-ci.

Je me restreins donc à décrire quelques-uns des jeux qui leur servent de distraction après leurs travaux dans nos Colonies.

Leurs maîtres même, les Colons qui sont humains, et qui se plaisent à entretenir la gaîté parmi leurs esclaves, sachant par expérience que c'est une preuve, comme un principe de bonne santé, leur donnent exprès des heures de récréation, et s'amusent quelque-

fois à être témoins de leurs divertissemens.

LE JEU DE LA CACHETTE.

Ils ont un jeu qui revient à-peu-près au nôtre commun de *Cache-Cache, Nicolas*. Mais comme ils sont beaucoup plus alertes et ingambes que nous; que d'ailleurs leurs vêtemens ne les embarrassent pas, ( puisqu'ils sont à-peu-près nuds et qu'ils ne pourraient rien serrer dans leurs poches) ils y procèdent tout différemment. D'abord, ces jeux s'exécutent en plein air et dans un endroit de l'habitation, et les arbres, les rochers, les crevasses de terre, les puits ou les rivières, bassins ou pièces d'eau, leur présentent naturellement les endroits les plus propres à cacher l'objet qu'ils veulent faire chercher.

On commence donc par tirer au sort celui qui cherchera le premier : une fois désigné, une négresse lui prend la

:te qu'elle couvre de ses deux mains, our l'empêcher de rien voir.

Alors, celui qui doit cacher l'objet onvenu, (et cet emploi est pour le nère qui demande le premier à s'en charer, ) choisit l'endroit où il croit pouoir le cacher mieux, et pendant que us les autres nègres et négresses du u dansent alentour du devineur ou hercheur, en faisant grand bruit, pour empêcher d'entendre ou de juger les ouvemens du cacheur, celui-ci grimpe stement sur un arbre, descend dans un outerrain, dans une citerne, ou traerse une rivière, et va porter sur une ranche, ou sur le bord de l'eau ou dans creux d'un roc ce qu'il faut que l'aue trouve.

On conçoit que ce jeu ne conviendrait, ni à nos muscadin, sni à nos merilleuses; aussi ne leur proposonsous pas de l'essayer.

Le cacheur revenu, on laisse le cher-

cheur en liberté, en lui disant, en langage nègre, *Efa cabar;* ce qui revient à notre, *c'est fait, Minon-Minette*, et n'est sûrement pas si ridicule, puisqu'il ne signifie que les deux mots essentiels, *c'est fini.*

Le chercheur est d'abord très-embarrassé, car il ne sait s'il doit chercher dans l'air, dans la terre ou dans l'eau. Il reste donc un moment en recueillement et contemplation pour s'aviser.... Mais la malice est de tout pays, et innée dans toutes les espèces d'êtres, et les noirs en ont leur dose ainsi que les blancs....

Ce nègre embarrassé, a sa maîtresse dans le cercle; elle s'intéresse à lui et veut lui épargner de la fatigue; car plus il en prendrait le jour, moins elle en aurait la nuit... Elle vient donc adroitement et furtivement à son secours.

Elle est convenue d'avance avec lui d'un signal différent pour lui indiquer

l'élément où il doit chercher. — Si l'objet est dans un arbre, elle lui fait voir une feuille qu'elle avait cachée dans sa main ; s'il est dans un souterrain, caveau ou crevasse, elle jette ou montre un petit caillou.... et s'il est au bord d'une rivière ou d'une pièce d'eau, elle met le doigt dans sa bouche...... ou mille autres signaux convenus entr'eux.

Le nègre a donc déjà deux tiers de peine et de recherche inutile épargnés. Il s'achemine alors vers ce qu'on lui a indiqué.... Mais si c'est un arbre, il y en a beaucoup dans cette futaie; si c'est la rivière, les bords en sont bien étendus..., etc.

Il monte sur plusieurs arbres, ou il nage de différens côtés, toujours incertain s'il est dans la bonne voie ou non. Mais l'amour est industrieux, et sa maîtresse est là pour lui servir de boussole....; aussi l'observe-t-il toujours. Tant qu'il ne va pas où il faut, la né-

gresse reste debout. Lorsqu'il en approche, elle s'accroupit; s'il s'en éloigne, elle se relève; et enfin, par ce manège continué, elle vient à bout de lui faire trouver ce qu'il cherche, et qu'il rapporte au maître du jeu.

Ils ont même entr'eux une finesse pour empêcher de découvrir leur intelligence. D'abord, c'est que le signal ne peut pas être deviné, parce qu'il n'est pas uniforme et qu'ils le varient chaque fois au moment même de commencer le jeu.... ou la veille pour le lendemain; ensuite, parce que la femme ou la maîtresse du nègre voulant rendre inutile le soupçon qu'elle pense bien qui portera sur elle, charge une autre de ses camarades de faire les signaux à sa place.

Lors donc que l'objet a été trouvé, la pénitence de celui qui l'a caché, est d'aller le chercher à son tour, et par droit de vengeance, le trouveur a la pré-

férence, s'il veut, pour l'aller cacher... Mais s'il est trop fatigué, il nomme à son gré celui qui le remplacera dans cet office, et le jeu recommence comme avant.

Lorsque la corvée de chercheur tombe à un nègre qui n'a pas de maîtresse parmi les femmes ou d'amis entre les hommes, il est à plaindre, et sa fatigue est quelquefois bien rude..., à moins qu'il ne renonce, ce que l'amour-propre ne leur permet guère..., et alors, il reçoit pour pénitence un camouflet de chacun des nègres, et une chiquenaude de chaque négresse sur telle partie de son corps qu'elle veut choisir.

Voilà encore une pénitence qui ne serait pas non plus, je crois, du goût de nos incroyables.

Ils ont plusieurs autres jeux de ce genre en plein air, dans les habitations; mais comme on ne les jouerait pas vrai-

semblablement en Europe, celui-là suffira pour en donner une idée.

Je vais maintenant parler de ceux auxquels ils s'amusent à la ville, dans leurs enclos ou dans les anti-chambres de leurs maîtres.

LES PANTOMIMES DES NÈGRES.

On suppose bien d'avance que les nègres ne peuvent pas plus être danseurs agréables, que chanteurs harmonieux. Ces deux arts exigent trop d'étude, la réunion de trop de parties difficiles, et de convention et d'analogie avec les sentimens et les passions qui nous affectent, pour que des hommes grossiers et tout près de la nature, puissent en avoir deviné et acquis les finesses, les principes ou règles, et les agrémens...

Mais ces hommes simples, quant aux connaissances raffinées, sont aussi sensibles que nous aux impressions na-

turelles. Leur inaction habituelle les accoutume à être observateurs, et la mémoire, au défaut de l'esprit, réfléchissant et retraçant leurs sensations physiques, tant de plaisir que de douleur, les rend peintres et pantomimes, parce qu'ils trouvent plus de facilité à rendre et communiquer leurs idées par les gestes du corps et du visage, qui sont le premier langage, expressions de la nature, que par la langue qui, chez eux, n'a pas encore été endoctrinée par la Grammaire de Restaut, ou par le Dictionnaire de l'Académie française.

Ils sont donc aussi habiles, pour le moins, à composer et même à exécuter, sans essai ni travail préliminaire, une pantomime sur ce qui les a affectés, que nos fameux maîtres d'opéra d'Italie, de France ou d'Allemagne, à dessiner et retracer, dans des ballets brillans, les tableaux de nos évène-

mens historiques ou poétiques, tragiques et comiques, ou allégoriques.

Entre plusieurs de ces pantomimes des nègres, je vais seulement citer pour exemple une exécutée par un seul nègre, une autre par un nègre et une négresse, et une troisième à plusieurs acteurs.

### LE NÈGRE VOLÉ,

### *Pantomime par un seul.*

Quand tous les nègres et négresses sont accroupis par terre, ou sur le plancher, dans les différens coins de la salle, le danseur s'avance au milieu, portant une hache sur son épaule, comme s'il venait dans la forêt pour couper du bois, ce qui est une de leurs occupations ordinaires, du moins pour ceux qui sont encore neufs, et à qui l'on n'a pas fait apprendre des métiers plus avantageux pour leurs maîtres.

Il a l'air de regarder de côté et d'autre pour choisir des arbres où il y ait

les branches à couper. Alors il fait mine d'en abattre, et d'en ébrancher... Il se repose de tems en tems, chante même quelques chansons nègres en travaillant; d'autres fois il fait mine de guetter un singe qu'il apperçoit sur un arbre, lui fait des grimaces, feint de vouloir monter après lui, ou de lui jeter des pierres... Ensuite, comme si le singe se sauvait, il court après, et enfin le laisse comme étant trop loin. Il se remet à couper et à tailler. Puis, supposant qu'il a assez de bois, il a l'air de ramasser les branches et d'en faire un fagot qu'il lie pour l'emporter. Ensuite il témoigne qu'il est las, regarde le soleil, voit qu'il est encore de bonne heure, et qu'il a du tems de reste pour retourner à la case de son maître, et qu'il en va profiter pour dormir. Il se couche donc à terre après avoir posé son fagot plus loin, et s'endort....

Pendant le moment de son somme il supposé, les nègres et négresses accrou-

pis, occupent la scène par une chanson qu'un seul chante, et les autres font chorus.

Au bout d'un tems, la chanson cesse, et le nègre se réveille. Il se relève et va pour reprendre son fagot et s'en aller ; mais il fait mine de ne le plus trouver, et qu'un autre nègre le lui a enlevé. Alors il se désole, regarde le soleil pour voir s'il aura le tems d'en faire un autre ; mais connaissant qu'il est trop tard, et qu'il faut s'en retourner sans porter de bois, il gémit et témoigne qu'il va être battu...

Alors il marche tristement, comme s'il s'en allait faire un tour dehors, pendant que les autres nègres occupent encore en chantant, de leurs places, une complainte, à l'impromptu de leur façon, comme ils disent en pareil cas.

Ah ! pauvre guiabe ! misérabe saclave ! toi va gagner taillé... toi va gagner fiou ! fiou ! ou ! ou ! ah ! ah ! ah !

Ici le coupeur de bois rentre bien léconfit, comme s'il revenait à la case, t fait semblant d'appercevoir son maître, ou le commandeur ; il se jette à genoux, lui demande grace ; explique, par ses gestes, qu'il avait bien travaillé, qu'il avait beaucoup de bois, et qu'on ui a volé.

Quelquefois il fait entendre que le maître ne lui fait pas grace ; alors il se relève en pleurant, comme s'il était saisi par le commandeur, et sort pour aller recevoir son châtiment. . .

D'autres fois, sur-tout quand les maîtres sont présens à la pantomime, il feint qu'on lui pardonne... Alors il fait toutes les contorsions de réjouissance, baise la terre devant lui, baise ses pieds, ses mains, et, dans l'excès de sa joie, se met à sauter, et à tourner et gambader, pendant un quart-d'heure, en chantant et criant : Ah ! ah ! moi gagné bonheur ! ah ! ah ! bon maître à moi

fini donné pardon ! Ah ! ah ! ah ! oh ! oh ! oh !

Le chœur des nègres et négresses s'y joint, et tous s'animent par leurs cris, de sorte qu'il saute et se démène ainsi jusqu'à ce qu'il soit rendu de lassitude.

## LE NÉGRILLON,

*Pantomime pour un nègre et une négresse.*

Le lieu de la scène est encore censé représenter un bois. Un nègre arrive de même, ayant pendue, à une corde qui lui ceint les reins, une gourde d'un côté, ou petite calebasse, où il a de la boisson; et de l'autre côté une petite hache à main, qui lui sert à tailler du bardeau dans la forêt. (Ce sont des espèces de petites planchettes de bois que l'on façonne dans les îles pour couvrir les cases, en guise de tuiles ou d'ardoises...) et dans ses bras il porte une es-

pèce

pèce de paquet, qu'il a figuré en manière d'enfant... C'est un petit nègre ; enfin cela veut dire son fils ; il danse avec lui, le fait sauter, le caresse ; lui fait boire à même sa gourde, et fait toutes sortes de singeries paternelles, suivant son instinct.

Ensuite, pensant qu'il doit travailler, il cherche à endormir l'enfant ; puis, quand il le voit assoupi, il le pose doucement à terre, lui fait ensuite un lit de feuillage et de mousse, en indiquant, par ses gestes, que c'est sous un arbre, et le place, avec bien des précautions, puis il se met à travailler...

Cependant, calculant que le bruit qu'il fait peut réveiller l'enfant, il a l'air de ramasser ses outils et ses planchettes, et de faire entendre qu'il va travailler plus loin... (*Il sort.*)

Sitôt qu'il est parti, arrive une négresse, qui est la mère du négrillon ; elle est étonnée de ne pas voir son mari

à la place ordinaire de son ouvrage ; elle regarde de côté et d'autre, et enfin se retourne comme entendant crier son enfant... Elle court où il est, le ramasse, le prend dans ses bras, lui fait toutes les caresses d'une mère, et lui donne à téter...

Mais elle a très-chaud, parce qu'elle a bien couru, et témoigne le désir et le besoin de boire.... Dans ce moment, elle s'apperçoit que son enfant fait ses ordures sur elle, ce qu'elle indique par des gestes et des mines de dégoût ; elle le pose à terre, veut l'essuyer, et elle-même, avec des feuilles.... Ensuite, en regardant d'un autre côté, elle se ravise, et fait entendre qu'elle va à un ruisseau où elle le nettoiera, ainsi qu'elle, et boira en même-tems. Elle part donc vivement, emportant son négrillon.

Le mari, qui revient alors, las aussi de travailler, avec un paquet qu'il a l'air de poser à terre, va à l'endroit où

il avait couché son enfant. Il ne l'y trouve plus. L'effroi s'empare aussitôt de lui... Il cherche de tous côtés... craint que ce ne soit une bête féroce qui l'ait dévoré, court çà et là comme éperdu et furieux, s'arrache les cheveux ou la laine, car c'en est véritablement, se meurtrit le corps et le visage, veut se tuer avec sa hache, recourt au lit de feuillage.... court encore et regarde par-tout.... s'arrête enfin désolé, défait la corde qui lui sert de ceinture, et veut se pendre à un arbre.

Au moment où il est prêt à se détruire, en s'attachant.... il entend les cris de l'enfant, d'un autre côté.... il y court vivement.

C'est la femme qui revient du ruisseau avec le négrillon... Le mari saute sur lui, le mange de caresses.... a l'air de gronder sa femme, qui s'excuse et lui fait entendre ses raisons....

Alors ils s'embrassent mutuellement,

baisent tous deux vingt fois l'enfant; et de satisfaction, se mettent à danser et à faire une infinité de postures, sautant alentour de l'enfant, qu'ils mettent à terre au milieu d'eux, et expriment que s'ils l'avaient perdu, ils se tueraient tous deux (1). Enfin, la femme relève l'enfant, et le remet à la mamelle, en le baisant de nouveau. Le nègre reprend sa corde, et la remet alentour de ses reins; il repasse aussi sa hachette dedans, et sa gourde dont il fait boire à sa femme; ramasse le paquet de bardeaux, qu'il est censé avoir fait avant, et ils s'en retournent à la case en sautant et chantant.

Efa velou! efa velou! *qui veut dire il est sauvé.*
Papa toi, maman moi...
Maman toi, papa moi.
Bon fils, *fini*, trouvé!...

---

(1) Le chœur des nègres spectateurs occupe toujours, dans tous les momens de réjouissance comme de grand chagrin, surtout pendant les danses.

Et le chœur des nègres et négresses force, en répétant, jusqu'à ce qu'ils soient hors de la vue.

LE COCHON MARON,

*Pantomime à plusieurs nègres et négresses.*

Plusieurs nègres et négresses se rassemblent dans le bois, venant de différens côtés, et pour différens ouvrages. Les uns ont des haches pour couper du bois, les autres des hachettes pour façonner du bardeau.... Un autre d'entr'eux qui est en quête pour garantir le bois contre les attaques et vols des nègres marons, comme sont en France les gardes-chasse, porte un fusil, une carnacière et un équipage de chasse, et les autres lui rendent de grands honneurs.

Enfin, chacun se sépare pour aller à sa besogne, et le garde reste seul dans l'endroit, comme pour rêver au côté où il tournera.

Alors, il a l'air de guetter et fureter par-tout, pour tâcher de découvrir. . . puis il feint de rencontrer des nègres marons, et exprime qu'il ne leur fera pas de quartier.... Il peint par ses gestes et mouvemens, et son action, qu'il se trouve avec eux dans un combat ; il en blesse, il en tue, il en poursuit. . . . Bref. . . . il en prend un vivant, le garotte et l'attache à un arbre... ensuite fait comme s'il le présentait à son maître, qui lui donne une récompense, et lui le remercie.... Après cela, il boit un coup à même une gourde qu'il porte, comme pour se rafraîchir après le fier combat qu'il vient de soutenir, et de mettre à fin.... Puis il se couche par terre, dans un coin qu'il a indiqué comme suspect. . . . Il pose son oreille contre, et écoute s'il n'entendra rien.

Pendant qu'il est ainsi couché, et qu'il se tourne et se vire, tantôt d'un côté, tantôt de l'autre, il imite le gro-

gnement d'un cochon sauvage, ou maron, comme on les appelle dans les îles.

Il se relève vivement... avance du côté d'où il entend le grognement qu'il contrefait toujours... il cherche et fait un jeu en tournant d'endroits en endroits après le cochon... enfin il a l'air de le découvrir; il ajuste avec son fusil et tire en imitant le bruit du coup.... *pon*... et ensuite le grognement du cochon blessé et tombé, *oun! oun! oun!*

A ce bruit, tous les nègres, avec leurs instrumens de travail, et les négresses accourent, avec un air d'inquiétude; mais lui leur fait entendre gaîment ce dont il s'agit, et leur montre de loin l'animal étendu. Tous les hommes partent avec lui pour l'aller chercher, pendant que les négresses s'amusent à danser, et recommencer la pantomime en imitant le grognement du cochon, le chasseur qui ajuste et tire, et le bruit de son fusil, et les cris de l'animal blessé.

Alors les hommes reviennent, quatre font semblant de le porter avec peine, parce qu'il est lourd.

Les négresses qui le voient venir, témoignent les unes leur effroi à la vue de cette terrible bête, les autres félicitent le chasseur... Ensuite on le dépose par terre au milieu, et tous dansent alentour pendant le grand chœur des autres assistans dans la salle. Tous les nègres de la danse ont l'air de venir chacun l'un après l'autre, et à des mesures indiquées, lui donner un coup de l'instrument ou de l'outil de son travail. Les négresses en approchant témoignent toujours de la peur, et forment une danse en rond en dehors des hommes, qui seuls sont en dedans près du cochon.

Enfin... il est déclaré qu'on le reconnaît pour bien mort, ce que l'on exprime par différens gestes ; alors la danse cesse, et tous, en formant le

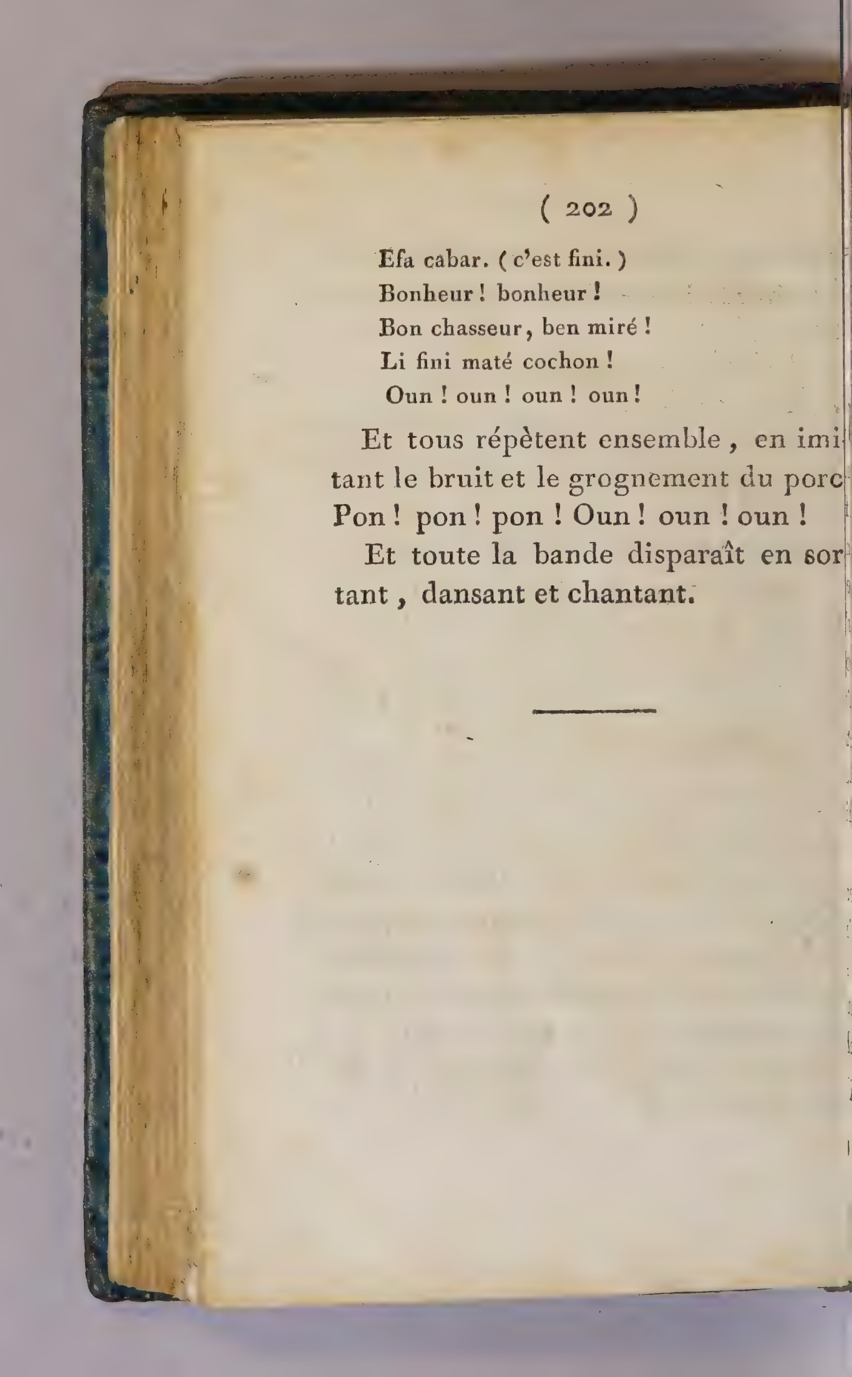
chartron alentour, vont regarder et admirer la beauté de cette monstrueuse bête...

Ici le chasseur fait entendre à tous les nègres et négresses qu'il faut le faire cuire, et qu'il les invite tous à en manger leur part.

Ils lui expriment leurs remerciemens.

Alors les quatre qui ont déjà porté le cochon maron, le relèvent et le chargent sur leurs épaules, et l'on se met en marche pour retourner aux cases en triomphe.

Deux des plus jolies conduisent le chasseur qu'elles tiennent chacune par une main ; toutes les autres femmes dansent devant, les quatre porteurs marchent au milieu à la suite du chasseur et des deux conductrices, et le reste des hommes dansent derrière, en suivant au bruit du chœur qui chante toujours :



Efa cabar. ( c'est fini. )
Bonheur ! bonheur !
Bon chasseur, ben miré !
Li fini maté cochon !
Oun ! oun ! oun ! oun !

Et tous répètent ensemble, en imitant le bruit et le grognement du porc
Pon ! pon ! pon ! Oun ! oun ! oun !

Et toute la bande disparaît en sortant, dansant et chantant.

# CHAPITRE VII.

## *Exercices des Sauvages.*

Je ne parlerai guères de leurs jeux; car, comme tout leurs tems se partage à faire la guerre aux castes ou peuplades ennemies qui viennent pour envahir leur territoire, ou vivre tranquillement entr'eux quand ils sont en paix.... et qu'ils sont presque toujours isolés... ils n'ont d'occupations majeures que la chasse et la pêche. Aussi se rendent-ils très-habiles et très-industrieux dans ces différens exercices...

Ils ont bien aussi quelques jeux, mais en petit nombre, et qui se ressentent de l'aspérité de leurs mœurs. Par exemple, ils ont *une danse de victoire*, quand ils ont triomphé de leurs ennemis, mais elle est trop féroce pour que je la raporte, et j'ai été malade plus de trois

jours etdégoûté plus de quinze pour e
avoir vu une. J'épargnerai donc la déli
catesse de mes lecteurs, que je doi
croire aussi sensibles que moi.

Ils ont aussi *leur danse de mort*
mais les détails n'en amuseraient pa
davantage.

Ils ont un jeu d'amour.

Comme celui-ci, malgré les inconvé
niens qu'il amène après lui, ressembl
plus que les autres à un de nos amuse
mens, j'en dirai quelque chose.

LE JEU D'AMOUR,

*autrement dit des Allumettes.*

A de certaines époques, les jeune
sauvages qui ne sont pas encore pourvu
de maîtresses ni de femmes, s'assem-
blent dans un endroit désigné de leur
forêts... Toutes les jeunes filles en âg
de faire un choix et de récompense
l'amour d'un homme, sont obligées d
s'y rendre de même.

Les chefs et les vieillards s'y trou-ent aussi, et président à la cérémonie u au jeu, comme on voudra l'appeler. 'est toujours la nuit. — Toutes les lles sont accroupies sur la terre à quel-ue distance l'une de l'autre. Alors on oit arriver tous les jeunes Sauvages ui débouchent en file d'une autre par-ie de la forêt, portant tous à la main ıne espèce de torche ou de brandon. e sont des morceaux de branches d'un rbre résineux, coupées toutes à lon-ueur égale. Ils sont allumés, et flam-ent mieux que nos allumettes, même ue nos plus épaisses chandelles.... Ce ui forme un coup-d'œil assez agréable ar les différentes évolutions, marches t contre-marches que font tous ces jeu-es gens pour arriver chacun le plus rès qu'il peut de la fille qu'il désire et qu'il convoite d'avance.

Ils viennent donc ainsi passer et re-passer devant elles, en présentant leur

brûlot sous le nez de ces femelles.....
Celle à qui un Sauvage plaît, doit l'é
teindre en soufflant dessus; c'est l
preuve du consentement qu'elle donn
à la passion du jeune homme, qui
dès cet instant, a droit de l'emmen
et d'en faire sa femme.

Mais comme il y a souvent plusieur
rivaux pour le même objet, il y a bier
des poussades et des repoussades qui éloi
gnent ou qui rapprochent les amans d
celles qu'ils recherchent, et quelquefoi
une jeune fille se voit le visage entou
ré de vingt torches ardentes, tandi
que telle autre reste inapperçue dan
une obscurité complète.

Quelquefois le brûlot est consum
dans la main d'un prétendant, avan
qu'il ait pu parvenir à le faire éteindr
par l'objet pour lequel il l'avait allumé
D'autres fois aussi des rivaux désespé
rés de la préférence accordée par un
belle à l'amant favorisé, s'en prenne

dans leur rancune à l'un ou à l'autre des deux, et vont étouffer contre leur figure le feu de leur brandon.

Bref, il est rare que ce jeu se termine sans quelque catastrophe désagréable et sans que quelque nez, quelqu'œil ou quelque bouche n'y servent d'éteignoirs.

Il faut donc le laisser au pays où il est en usage; et certes; comme nous avons des moyens plus aimables et plus décens pour faire décider nos belles, il est à croire qu'on ne transplantera pas le jeu de l'*allumette* en France.

## L'EXERCICE DE L'ARC.

Ce qu'il y a de plus amusant pour les Européens qui ont occasion d'aller visiter ces Sauvages dans leurs forêts, c'est de voir l'adresse surprenante avec laquelle ils décochent une flèche.

Souvent nous avons fait la partie d'aller ainsi les inviter à nous en donner le passe-tems, et nous étions toujours

surpris de l'infaillibilité de leurs coups.

— Il y a dans ces bois des arbres très-droits et très-hauts, tout d'une venue ; dont tout le tronc et le corps son entièrement dégarnis de branches qui ne croissent qu'au sommet et s'étendent en forme d'éventail..... Ce sont des palmiers, des cocotiers, et au couronnement de l'arbre, et immédiatement sous de très-larges feuilles, pendent les fruits qui sont des espèces de noix, grosses à-peu-près comme des melons ordinaire d'Europe. Ces Sauvages nous demandaient quelle figure nous voulions qu'ils formassent avec leurs flèches sur le fruit le plus en évidence que nous leur indiquions : une croix, un cœur, un triangle, un quarré ou un cercle.

Ayant choisi la figure, ils nous demandaient encore si nous désirions qu'ils formassent d'abord la figure, et que le dernier qui tirerait plantât sa flèche dans le milieu ; ou si nous voulions

lions que le premier piquât d'abord dans le coco, et que les autres après dessinassent la figure en plaçant les leurs alentour... et jamais ils n'y manquaient.... Le but où ils ajustaient était pourtant toujours au moins à quatre-vingts pieds d'élévation, sans compter la distance horizontale.

Souvent aussi, voyant voler un oiseau quelconque, très-haut, ils nous proposaient de nous le vendre... pendant qu'on faisait le marché du plus au moins, l'oiseau gagnait toujours et s'éloignait; mais le prix convenu, la flèche partait et rapportait l'oiseau.....

Cette adresse, toute incroyable qu'elle paraisse, sera cependant moins surprenante, quand on réfléchira que bien moins occupés que nous à mille fariboles futiles que nous qualifions du nom d'ingénieuses ou d'agréables, ils n'emploient tout leur tems et tous leurs moyens qu'à des choses d'absolue nécessité.

Les fruits de ces arbres sont leur seule ou plus habituelle nourriture ; et lorsque leurs enfans ne sont pas encore assez forts pour grimper après les arbres pour les y aller cueillir, ils leur donnent de petits arcs, et des flèches proportionnées, dont le fer, au lieu d'être pointu, est large et tranchant, et ces jeunes Sauvages s'exercent toute la journée à viser après pour en abattre, en leur coupant la queue qui est de l'épaisseur d'un petit doigt. . .

Or, la faim leur entretient leur courage et leur patience, et finit par leur donner de l'adresse.

L'histoire nous apprend que jadis aux îles Baléares on en usait ainsi : les enfans ne mangeaient que lorsqu'ils avaient abattu à coups de pierre, avec des frondes, les objets de leur nourriture, que leurs parens exposaient devant eux à des distances proportionnées à leurs forces. . . . Aussi ce peuple

fournissait-il dans les armées les plus habiles et les plus redoutés frondeurs dont on ait fait mention *dans les Annales de l'antiquité....*

---

Je pourrais rapporter encore bien d'autres preuves de la force des Sauvages à tirer de l'arc ; car j'en ai vu moi-même des traits surprenans, non-seulement parmi eux et dans leurs forêts, mais par des êtres bien moins vigoureusement *constitués qu'eux.*

COUP DE FORCE AVEC UN ARC.

J'ai vu à Surate un prince Indien, qui traversait avec une flèche un buffle, qui est un animal beaucoup plus épais et plus ventru qu'un bœuf, et qui, dans ce pays sert, à porter de l'eau dans les rues pour la vendre aux habitans.

Mais ce qui paraîtra extraordinaire encore, c'est que ce buffle portait attaché sur chaque flanc une grose outre d'un cuir très-épais, contenant à peu près

quatre à cinq voies d'eau chacune, et que la flèche perçant la première outre, et le corps entier de l'animal, traversait encore la seconde outre et sortait tout-à-fait dehors.

Certes, il faut de la force pour exécuter un pareil coup.

## CONCLUSION.

Au surplus, comme je l'ai dit d'abord, tous ces jeux sont sanglans, inhumains et dangereux ; en conséquence je n'en citerai pas davantage.... Ces peuples sont féroces, et jusqu'à leurs amusemens, tout se ressent de la rudesse de leurs mœurs et de leur nature.

Nous autres Européens, dont la délicatesse et l'urbanité sont le partage, contentons-nous des jeux qui nous délassent l'esprit, sans affecter douloureusement notre cœur. Ne pensons qu'aux moyens de nous rendre la société agréable, et dans toutes nos dissipations, ne cherchons que le plaisir.

FIN.

# TABLE DES MATIÈRES

Contenues dans cet Ouvrage.

*Livres imprimés qui se vendent chez BARBA.*

Nouveau (le) Roman comique, ou Voyages et Aventures d'un Souffleur, d'un Perruquier et d'un Costumier de Spectacle ; nouv. édit. augmentée de la Correspondance du Machiniste, qui forme les deux derniers volumes ; par Dorvigny, auteur de ma Tante Geneviève ; 4 vol. in-18, fig. 3 f

Petit (le) Trésor des Artistes et des amateurs des Arts, ou le Guide sûr et infaillible des Peintres, Sculpteurs, Dessinateurs, Graveurs, Architectes, Décorateurs, etc. 3 vol. in-8. ornés de plus de 400 fig. gravées en taille-douce. 10 f

Adèle et Dabligny, par Pigault, in-12, fig. 1 f 50 c.

Amans (les) Vendéens, 4 vol. in-12, fig. 6 f

Les tomes III et IV séparément. 3 f

Anna Grenwil, rom. histor. du siècle de Cromwel, par l'auteur de Célestine et du Boudoir de Pauline, 3 vol. in-12, fig. 5 f

Angélique et Jeanneton: Pigault-Lebrun, 2 v. in-12 3f

Aventures de Roquelaure, in-18, portrait. 75 c

Baron de Felsheim : Pigault-Lebrun, 4 v. in-12. 6 f

Les tomes III et IV séparément. 3 f

Bouquet de Roses, ou Recueil de pièces indiennes, de Boufflers, Parny, Barré, Radet, etc. in-18. 1 f

Brick-Bolding, 5 vol. in-12, fig. 7 f. 50 c

La suite, 2 vol. in-12, fig. 3 f

Calembourgs comme s'il en pleuvoit, in-18. 75 c

Calembourgs de madame Angot, in-18. portrait. 75 c

Caverne (la) de la Mort, tr. de l'ang. 1 v. in-18, fig. 1 f

Célestine, ou les Epoux sans l'être, 4 v. in-12. 6 f

La même, 4 vol. in-18, fig. 4 f

Cent vingt jours, ou quatre nouvelles: Pigault-Lebrun, 4 vol. in-12, jolies fig. 6 f

Chevaliers (les) de sept Montagnes, ou Aventures arrivées dans le 13e siècle, tr. de l'allem. par J. N. E. de Bock, 3 vol. petit in-8. 5 f

Cimetière (le) de la Madeleine, par J. J. Regnault Warin, auteur de Roméo et Juliette, 4 v. in-12. 9 f

Clara Lennox, ou la veuve infortunée, 4 v. in-18. 2f 40c

Contes (les nouv.) Moraux de Marmontel, 4 v. in-12, avec fig. et portraits, beau papier. 8 f

Cours d'étude de Condillac, 5 vol. in-12. 6 f

Crimes (les) de l'amour, nouv. héroïques et tragiques, par D. A. F. Sade, 4 gros vol. in-12, fig. 6 f

Eloge du sein des femmes, in-18, fig. 75 c

Enfant du Carnaval: Pigault-Lebrun, 2 v. in-12. 4 f

Fagot (le) d'épines, Chansonnier, in-18, portrait. 1 f

Fille (la) du hameau, par M. R. Roche, 3 v. in-12. 5 f

Folie Espagnole, (la) par Pigault-Lebrun, 4 v. in-12. 6f

Forêt, (la) ou le Château St.-Alpin, 2 v. in-12. 3 f

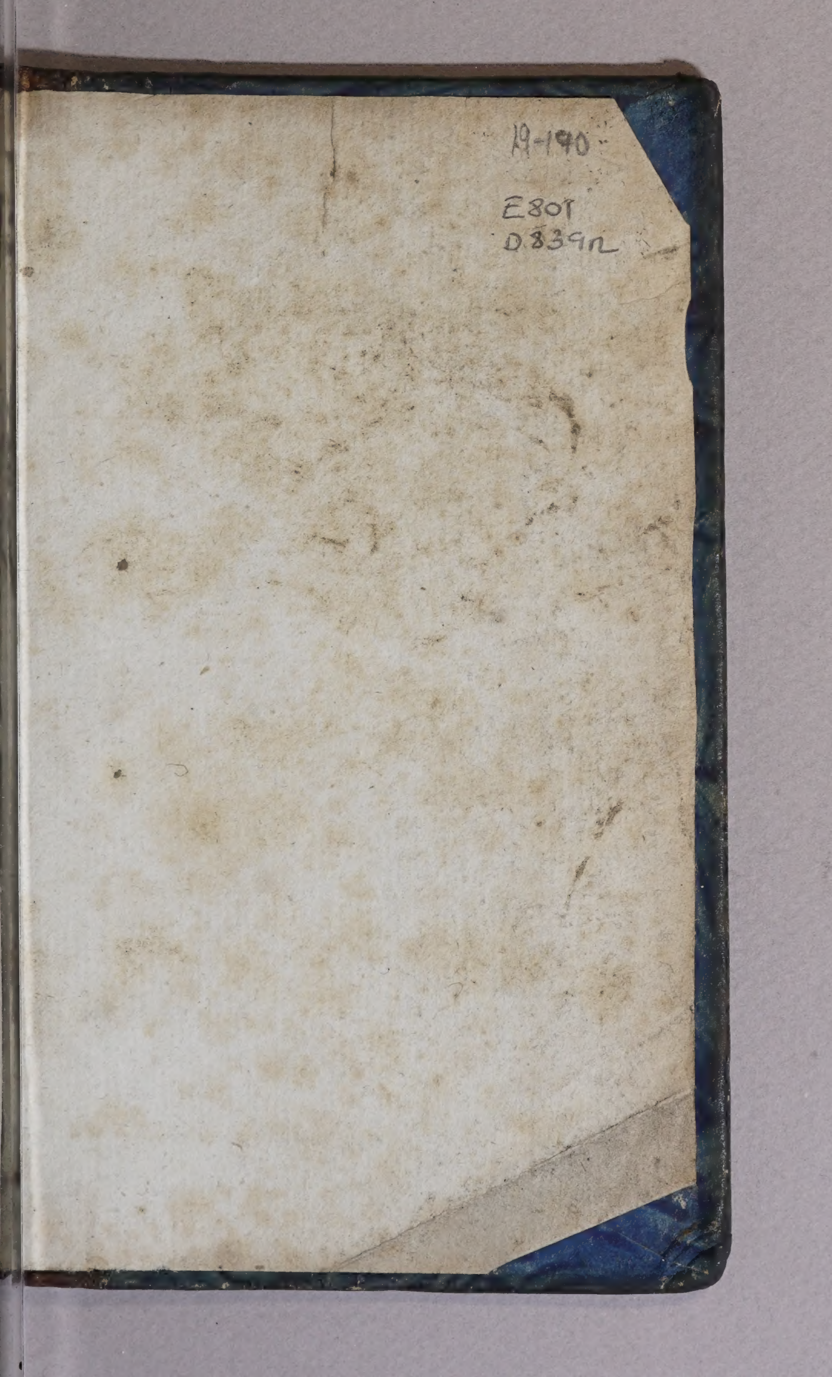
Grivoisiana, in-18, fig. enluminée. 1 f

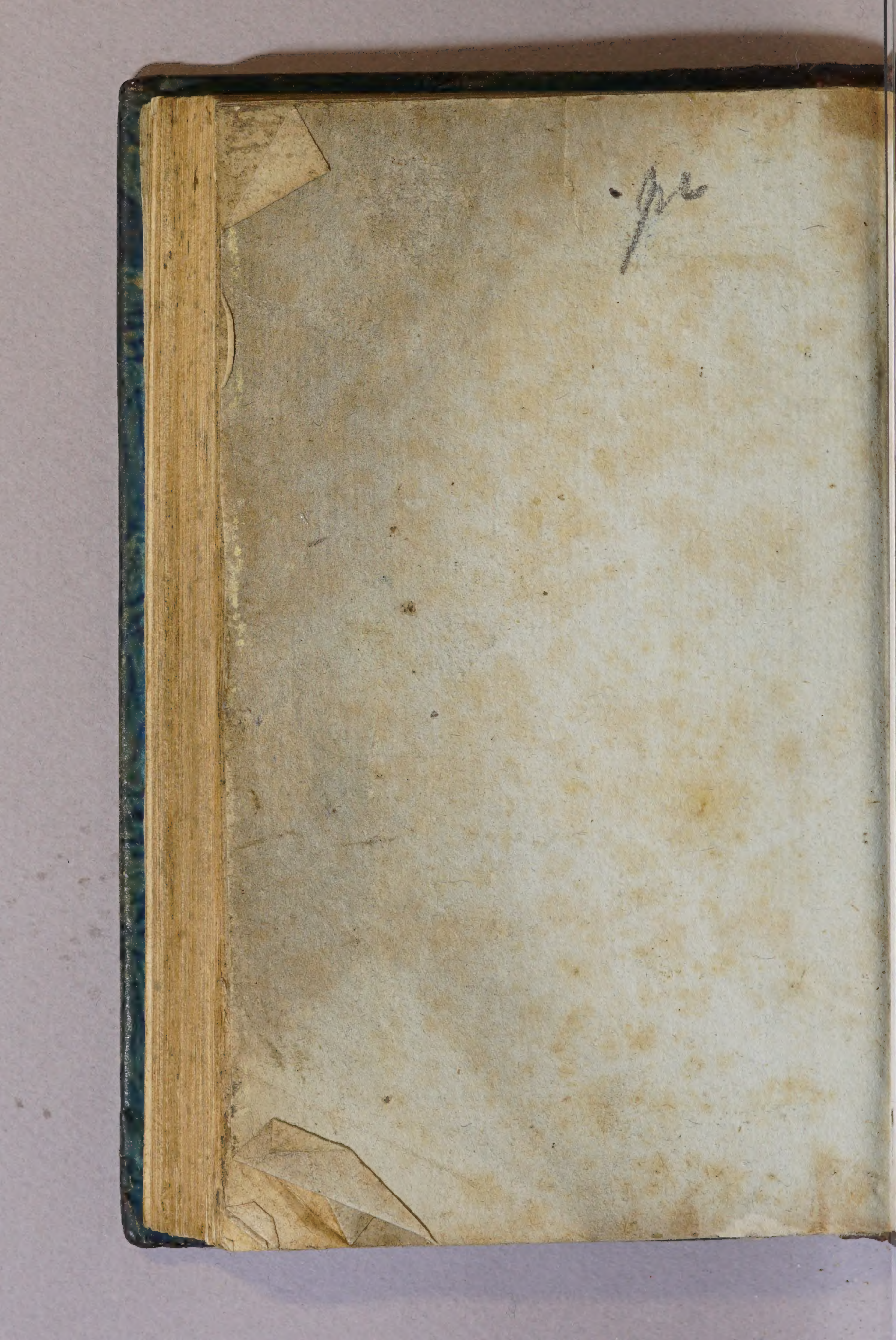
Guerre (la) des Dieux, in-18, première édition. 1 f

Homme (l') des bois, ou l'Hom. des champs in-18. 75 c

19-190

Irma, ou Mém. d'une jeune infortunée, 4 v. in-18. 3 f
Italien, (l') ou le Confessionnal des Pénitens noirs, par Anne Radcliffe, tr. de l'ang. par A. Morellet, 4 vol. in-18, fig. 4 f
L'an 2240, par Mercier, 3 v. in-8. avec fig. et port. 10 f
Les petits Emigrés, ou Correspondance de quelques enfans, par madame de Genlis, 4 vol. in-18. 3 f
Lettres à Emilie, sur la mythologie, par Demoustier, édit. tolérée, 6 vol. in-18, jolie édit. 2 f 40 c
Lorgnette (la nouvelle) des spectacles, ou Critiques et Eloges de tous les Acteurs de Paris, 1 v. in-18. 1 f 20 c
Lyre (la) d'Anacréon, ou Recueil de romances, ariètes des meilleurs opéra jôués en l'an 8, in-12. 1 f 80 c
Ma Conversion, ou Vie de Mirabeau, 2 vol. in-18. 2 f
Ma tante Geneviève, ou je l'ai échappé belle, par Dorvigny, 4 vol. in-18, fig. 3 f
Mémoires de madame la princesse de Lamballe, une des principales vict. de sept. 4 vol. in-12, fig. 6 f
Mères (les) rivales, ou la Calomnie, par madame de Genlis, 4 vol. in-18, fig. 4 f
Mérite (le) des Femmes, poëme, par le Gouvé, in-12, fig. pap. vél. impr. chez Didot. 1 f. 80 c
Métusko, ou les Polonois: Pigault-Lebrun, in-12 1 f 50 c
Mon histoire au Trente-un, deuxième édit. in-12. 75 c
Mon oncle Thomas: Pigault-Lebrun, 4 v. in 12. 6 f
M. de Kinglin, ou la Prescience, *idem*. in-12. 1 f 50 c
OEuvres poissardes de Vadé, avec nouv. fig. 75 c
OEuvres complètes de Montesquieu, 5 v. in-8. fig. 18 f
Orpheline (l') Anglaise, ou histoire de Charlotte Summers, imitée de l'ang. par Delaplace, 4 v. in-18. 3 f
Orphelin (l') du château, ou Emmeline, 5 v. in-18. 5 f
Orphenil et Juliette, ou le réveil des illusions, 3 v. in-12, fig. 7 f 50 c
Papa Brick, (le) ou Qu'est-ce que la mort? parSéwrin, auteur de Brick-Bolding, 2 v. in-12. 3 f
Pauvre (la) Orpheline, ou la force du préjugé, par M ****. 2 vol. in-12, fig. 3 f
Petit (le) Neveu de l'Arétin, ou parodie burlesque du 4e livre de l'Enéide, petit in-12. 15 f
Quatre (les) Cousins, par Dorvigny, 3 v. in-18, 2 f 40 c
Revue de l'an 8, ou les Originaux du Palais-Royal, in-18, fig. 75 c
Romans de Pigault-Lebrun, 20 vol. in-12. 30 f
Sérails (les) de Londres, tr. de l'ang. 4 v. in-18. 2 f 40 c
Tambour (le) du monde, in-13, fig. 60 c
Testament (le) de Mme Angot, ou le fond du sac de ses Calembourgs, 1 vol. in-12, fig. 1 f
Tom-Jones, ou l'Enfant trouvé, 5 vol. in-18. 2 f 40 c
Tout Paris en vaudevilles critiques, satyriques, aristocratiq. démocratiq. et véridiq. in-12, fig. 1 f. 50 c
Vengeance (la) tirée d'Hérodote, in-18, fig. 75 c
Vie de Bonaparte, in-18, fig. 75 c
Hist. camp. et vie de Bonaparte, 2 v. in-12. 3 f






E801
D839n

